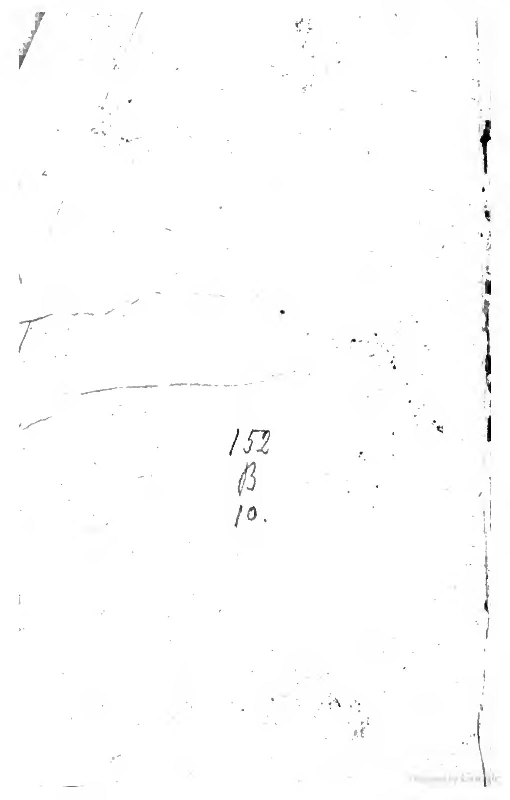






LA SCIENCE DES PERSONNES DE COUR, D'EPÉE ET DE ROBE,

Commencée par Mr. de CHEVIGNI, *continuée par Mr. de* LIMIERS,

Revue, corrigée, & considérablement augmentée

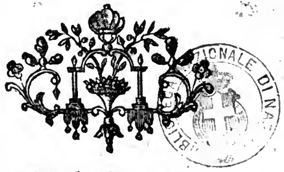
PAR MR. PIERRE MASSUET,

Docteur en Médecine.

TOME CINQUIEME.

PARTIE II.

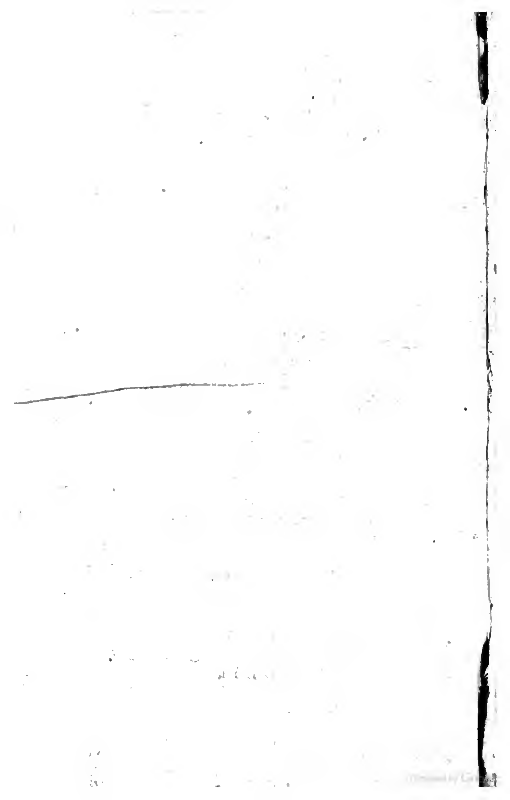
Qui contient le BLASON, *la* FABLE, *l'*ARCHITECTURE CIVILE, *la* SCULPTURE, *la* PEINTURE, *la* LOGIQUE, *l'Histoire de la Conquête des* INDES ORIENTALES *& de l'*AMERIQUE.



A AMSTERDAM,

Chez Z. *CHATELAIN & FILS.*

MDCCLII.





LA SCIENCE DES PERSONNES *DE COUR, D'EPE'E ET DE ROBE.*

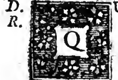
TOME V.

PARTIE II.

CHAPITRE I.

Du Blafon ou Art Héraldique.

Ce que c'eft que le Blafon.

D.  U'eft-ce que le Blafon ?
R. C'eft l'Art qui apprend à connoître & à déchifrer les Armes ou Armoiries des Maifons nobles, & à en nommer toutes les parties dans leurs termes propres & particuliers.

Pourquoi nommé Art Héraldique.

D. Pourquoi le nomme-t-on auffi l'Art Héraldique ?

R. A caufe des Hérauts qui fe trouvoient aux Tournois, pour tenir regître des noms

& des Blasons des Chevaliers qui se présentoient pour combattre.

Différence entre Armoiries & Blason.

D. Quelle différence mettez-vous entre Armes ou Armoiries, & Blason?

R. Le mot Armes ou Armoiries se dit de la Devise, ou des Signes qu'on porte sur le Bouclier, ou sur la Cotte d'Armes; & le mot Blason en est le déchifrement ou la description.

Ce que représente le Blason.

D. Qu'est-ce que représente le Blason?

R. Il représente en image la Noblesse, les Alliances, les Emplois & les belles actions des Hommes illustres.

Ce qu'on entend par Armoiries.

D. Qu'entendez-vous par les Armoiries?

R. Les Armoiries sont proprement des marques d'honneur, composées de certaines couleurs & de certaines figures représentées dans les Ecussons, sur des Banières, ou sur des Cottes d'Armes, pour distinguer les Familles nobles; & accordées par les Souverains pour récompense de quelque Exploit militaire, ou de quelque service considérable rendu à l'Etat.

Ce qui a donné lieu à la Science du Blason.

D. Qu'est-ce qui a donné lieu à la Science du Blason?

R. Ce sont les Tournois. Le Soleil, les Etoiles, les Croissans, & autres pièces, dont on se sert dans cette étude, représentent les Chevaliers qui se faisoient appeller de ce nom dans les Tournois. Les Bandes sont des Echarpes, que les Dames donnoient à leurs Cavaliers. Les Pals & les Chevrons étoient des morceaux de l'Ecu & des Barrières. Les Lambrequins étoient les Rubans, que les Maitresses des Cavaliers prenoient soin d'ajuster autour de l'Ecu de leurs Amans. Les Croix marquent que l'on s'est croisé contre les Infidèles. Les Merlets,

lets, qui ſont des Oiſeaux qui paſſent la Mer, déſignent les Voyages d'outre-mer. Les Lions marquent les Voyages d'Afrique. Les Pals, les Poteaux ſont des marques de Juridiction; les Billets des marques d'Exemption de certains Droits, &c.

Par qui le Blaſon a été réduit en Art.

D. Par qui le Blaſon a-t-il commencé d'être réduit en Art?

R. Par les François; & delà vient qu'ils ont les Armes les plus régulières. Le jargon & tous les termes du Blaſon étoient de l'uſage ordinaire de la Langue Françoiſe dans l'onzième ſiècle; car alors les Sautoirs, les Fuſées, les Girons, les Ruſtres, &c. étoient des pièces du harnois des Chevaliers.

Auſſitôt maint eſprit fécond en reveries,
Inventa le Blaſon avec les Armoiries.

D'où vient le mot Blaſon.

D. D'où vient le mot Blaſon?

R. Les Auteurs ſont partagés ſur l'étimologie de ce terme. La plus commune opinion eſt qu'il vient de l'Allemand *blaſen*, qui ſignifie *ſonner du Cor*, comme l'on pratiquoit anciennement dans les Tournois. Ceux qui en approchoient, ſonnoient du Cor, pour avertir les Hérauts de leur arrivée: après la reconnoiſſance de leur qualité, les Hérauts ſonnoient de leurs Trompes, pour avertir les Maréchaux & leurs Aides; & en leur préſence, ils blaſonnoient les Armoiries du Champion; ce qu'ils faiſoient à haute voix.

Suivant Bochart, le mot *Blaſon* eſt d'origine Angloiſe. *Toblaſe*, dit-il, c'eſt *publier*, & *blaſing*, c'eſt *publication*. *Abazer* c'eſt un *Crieur*, un Héraut qui publie. Mais quoiqu'il en ſoit à cet égard, comme par *blaſonner* on entend dépeindre & marquer une

chose par des figures & par des couleurs; & que la louange ou le blâme est une manière de peinture & de portrait, les anciens Auteurs François se sont servis de *blasonner*, pour *louer*, ou *blâmer*. On lit dans Patelin:

Je l'ai aimé & blasonné,
Si qu'il me l'a presque donné.

Et dans le Roman de la Rose:

Par son parler faux blasonneur.

Une Epitaphe du fameux Aretin finissoit par ces mots:

. . . . Contre Dieu son blason
N'arresta, s'excusant qu'il ne le cognoissoit.

Les Tournois ont donné lieu au Blason.

D. Puisque les Tournois ont donné lieu au Blason, donnez-moi, je vous prie, une idée de leur origine, & de leur progrès.

Origine, progrès de ces fameux Combats.

R. L'usage de ces Combats semble être originairement François. Peut-être que les Maures, qui inondèrent l'Espagne, l'établirent dans ce Païs, avec leur galanterie romanesque.

Les Tournois établis en France.

L'Histoire nous apprend que Charles le Chauve, qui vivoit en 844, tint des Tournois à Strasbourg, lorsque son Frère Louis d'Allemagne l'y vint voir. On lit dans l'Histoire de France qu'un certain Godefroi de Preuilli, qui vivoit en 1060, étoit le renovateur de ces Combats.

En Angleterre.

Cette mode passa en Angleterre dès l'an 1114; & Richard, Roi de la Grande Bretagne, l'établit l'an 1194.

En Allemagne.

Les Tournois s'introduisirent en Allemagne en 1136. Nous lisons dans l'Histoire de Bran-

Brandebourg, que l'Electeur Albert, surnommé l'Achille, gagna le prix dans 17 Tournois, & ne fut jamais desarçonné.

Lettres de defi qu'on envoyoit.

On envoyoit des Lettres de défi pour ameuter les Champions de ces Combats. Elles portoient à peu près, qu'un tel Prince, s'ennuiant dans une lâche oisiveté, desiroit le combat pour donner de l'exercice à sa valeur, & pour signaler son adresse. Elles marquoient le tems, le nombre de Chevaliers, l'espèce d'Armes, & le lieu où le Tournoi devoit se tenir; & enjoignoient aux Chevaliers vaincus de donner aux Chevaliers vainqueurs un Bracelet d'or, & un Bracelet d'argent à leurs Ecuyers.

Tournoi au mariage d'Andronic Paléologue.

Jean Cantacuzène dit, qu'au Mariage d'Anne de Savoye avec Andronic Paléologue, Empereur Grec, ces Combats, dont l'usage étoit venu des Gaules, se célébrèrent en 1226. Il y périssoit souvent du monde, lorsqu'ils étoient poussés à outrance.

A Châlons.

On lit dans Henri Cnigston, qu'il se fit un Tournois à Châlons en 1274, au sujet d'une entrevue entre la Cour d'Edouard, Roi d'Angleterre, & celle du Duc de Châlons, où beaucoup de Chevaliers Bourguignons & Anglois demeurèrent sur la place.

Les Papes s'élèvent envain contre les Tournois.

Les Papes s'élevèrent contre ces funestes divertissemens. Innocent III en 1140, & Eugène III au Concile de Latran en 1313, fulminèrent les Anathêmes, & prononcèrent l'Excommunication contre ceux qui assisteroient à ces Combats. Mais, malgré la superstition de ce tems-là, les Papes ne purent rien contre ce fatal usage, auquel un malheureux point d'honneur donnoit le cours, & que la grossiereté des mœurs faisoit servir de spectacle, d'amusement & d'occupation

proportionnées à la barbarie des siècles qui le virent naître. Car depuis ces Excommunications, l'Histoire fait mention du Tournoi de Charles VI, Roi de France, qui se tint à Cambrai en 1385, de celui de François I, qui se tint entre Ardres & Guines en 1520, & de celui de Paris en 1559, où Henri II reçut une blessure à l'œil par un éclat de la Lance du Comte de Montgommery, dont ce Roi mourut onze jours après.

De quoi les Armoiries sont composées.

D. De quoi les Armoiries sont-elles composées?

R. D'un Ecusson, dont la figure dans chaque Nation est différente. En France il est quarré, arondi & pointu par le bas. En Allemagne il est échancré & de différentes figures. En Italie il est ovale, particulierement celui des Ecclésiastiques; quoiqu'aujourdhui l'Ovale soit le plus en usage partout. Les Femmes le portent accolé & parti, & les Filles portent une lozange.

Le fond de l'Ecu.

On appelle le fond de l'Ecu, le champ sur lequel sont posées les différentes pièces des Armoiries.

Combien il y a d'Emaux.

D. Combien y a-t-il d'Emaux?

R. Sept, qui sont 1. l'Or, 2. l'Argent. 3. l'Azur, 4. le Gueule, 5. le Sinople, 6. le Sable, 7. le Pourpre. On y ajoute l'Hermine, le Contre-hermine, le Vair & le Contre-vair, qu'on nomme Fourure.

Leur distinction.

D. De quelle manière distingue-t-on les Emaux?

R. Par des couleurs & par des hachures.

Leur explication.

D. Expliquez-les moi des deux manières.

R. En couleur: l'Or est jaune, l'argent blanc, l'Azur bleu, le Gueule rouge, le Sinople verd, le Pourpre violet, & le Sable noir.

En hachures: l'Or est pointillé, l'Argent

gent eſt blanc, l'azur eſt réprésenté par des lignes de droit à gauche; le Gueule par des lignes de haut en bas; le Sinople par des lignes tirées diagonalement de la pointe droite à la gauche; le Pourpre par des lignes diagonales de la gauche à la droite, & le Sable par des lignes croiſées de droit à gauche, & de haut en bas.

D. De quelle manière représente-t-on l'Hermine & le Contre-hermine?

Manière de les repréſenter.

R. L'Hermine par un fond blanc, ſur lequel il y a de petites mouchetures noires. Le Contre-hermine par un fond noir & des mouchetures blanches.

D. Qu'entendez-vous par le Vair & le Contre-vair?

Diſtinction des Vairs.

R. J'entens des pots ou cloches de verre dont ſe ſervent les Jardiniers, rangées en droite ligne, leur émail naturel eſt d'argent & d'azur. Le Contre-vair, c'eſt lorſque les cloches de même métail ou couleur ſont miſes l'une contre l'autre.

D. N'y a-t-il point encore quelque diſtinction dans les Vairs?

R. Oui, lorſque le Vair eſt d'autre émail ou métail que d'Argent & d'Azur, on dit vairé de tel métail ou couleur.

D. Combien y a-t-il de ſortes d'Armoiries?

Combien de ſortes d'Armoiries.

R. On en compte de pluſieurs ſortes; les principales ſont de Domaine, de Dignité, de Conceſſion, de Patronage, de Communauté & de Famille.

D. Quelles ſont les Armoiries de Domaine?

De Domaine.

R. Ce ſont celles que portent les Souverains, qui ſont attachées aux Royaumes, ou aux Terres qu'ils poſſèdent.

De Dignité. Celles de Dignité sont extérieures, & servent à distinguer l'emploi ou l'état des personnes qui sont dans l'Eglise, l'Epée, ou la Robe.

De Concession. Les Armoiries de Concession sont celles que les Souverains accordent à des Particuliers pour être une marque à la Postérité de la récompense qu'ils ont méritée par quelque signalé service.

De Patronage. Les Armoiries de Patronage sont celles que les Villes ajoutent comme une marque de sujétion & de dépendance. Les Cardinaux par reconnoissance écartellent celles du Pape qui les a honorés du Chapeau, & les Evêques celles de leur Evêché.

De Communauté. *D.* Quelles sont celles de Communauté?

R. Ce sont celles des Provinces, des Villes, Eglises, Académies, Chapitres, Communautés Religieuses, & Marchands.

De Famille. *D.* Et de Famille?

R. Celles qui sont particulières à certaines personnes, & qui servent à distinguer une Maison d'une autre.

Armoiries de Famille parlantes. *D.* Combien y a-t-il de sortes d'Armoiries de Familles?

R. Il y en a de huit sortes, qui sont, de parlantes, c'est-à-dire, qui ont du rapport avec les noms des personnes.

Arbitraires. D'Arbitraires, qui sont produites par le caprice de certaines gens qui ont fait fortune.

Pleines. De pures & pleines, comme celles de France.

Brisées. De brisées qui servent à distinguer les Cadets des Aînés.

Chargées. De chargées, qui sont celles, où on ajoute quelques pièces.

Diffamées. De diffamées, qui sont celles où l'on retranche quelques pièces, ou partie, comme une marque d'infamie.

D. Quel-

D. Quelles sont les Armoiries d'Alliance, de Succession & de Prétention?

D'Alliance, de succession, & prétention.

R. Ce sont celles que l'on met dans un des quartiers pour marquer les Familles où l'on s'est allié, celles auxquelles on a succédé, & les prétentions qu'on a sur des Royaumes, Provinces & Terres.

D. Qu'entendez-vous par les Armoiries à enquérir?

A enquérir.

R. Ce sont celles qui sont contre les règles de l'art, qui ne permet pas de mettre couleur sur couleur, ou métail sur métail; & quand on en trouve, on s'informe du sujet, ce que l'on appelle enquérir.

D. Dans quel tems les Armoiries ont elles commencé à se perfectionner & à faire partie des successions?

Quand elles ont commencé.

R. Depuis les expéditions de la Terre-Sainte, sous le règne de Louis le Jeune, où les Nations & les Gentilshommes, pour se faire remarquer dans les actions d'éclat, prirent des Croix, des Lions, & d'autres figures d'Animaux, de différentes figures & couleurs.

D. Comment nommez-vous les pièces honorables du Blason?

Pièces honorables.

R. C'est le Chef, la Face, la Bande, le Pal, le Chevron, la Croix, le Sautoir, & l'Orle.

D. Quelle partie de l'Ecu chacune de ces pièces occupe-t-elle?

Leur nom & leur situation.

R. Elles en doivent occuper le tiers. Le Chef se met au haut de l'Ecu; on le nomme Chef abaissé, quand il est détaché du bord supérieur de l'Ecu: Surmonté, quand ce qui le sépare du bord supérieur est de couleur: Chevronné, Palé, Bandé, lorsque le Chef est chargé de quelques-unes de ces pièces. On le dit encore Chef cousu, quand il est de couleur comme le Champ. La Face est

mise horizontalement dans le milieu de l'Ecu, dont elle occupe le tiers.

De Face. *D.* Peut-il y avoir plusieurs Faces dans un Ecu?

R. Oui, quand elles n'excèdent pas le nombre de huit. On dit facé de 4, de 6, de 8; &, lorsqu'il y en a dix, on les nomme burellées, que l'on distingue en bretessées, crénelées, engrelées, échiquetées.

La Bande. *D.* Qu'est-ce que la Bande?

R. C'est une pièce honorable qui traverse l'Ecu depuis le Chef du côté droit jusqu'à la pointe du côté gauche. On la nomme Cotice, quand elle n'a que les deux tiers de sa largeur; & Bande en devise, lorsqu'elle n'en a que le tiers. Il y a encore des Bandes fuselées, engrelées, denchées, chargées, accompagnées, potencées, échiquetées & dentelées.

Le Pal. *D.* Qu'est-ce que le Pal?

R. C'est une pièce honorable qui est comme un pieu posé debout; on spécifie le nombre des Pals, il y en a de flamboyans & de commetés.

D. Quand l'Ecu est également de Pals de métail, & de couleur, comment le nomme-t-on?

R. On le dit palé, & contre-palé quand les pals sont coupés, & que le demi-pal est de métail & de couleur.

Chevron. *D.* Qu'est-ce que le Chevron?

R. C'est une pièce honorable réprésentée par deux Chevrons assemblés en forme de compas demi-ouvert.

Figures du Chevron. *D.* Quelles sont les figures du Chevron?

R. Il y en a d'accompagnés, d'alaisés, d'apointés, de brisés, de couchés, & de coupés.

Diverses *D.* Combien y a-t-il de sortes de Croix?

R. Il

R. Il y en a un grand nombre, & c'eſt la pièce honorable qui eſt la plus diverſifiée.

Sortes de Croix.

D. Nommez ſes figures.

R. Il y en a d'alaiſées, d'ancrées, bordées, breteſſées, canelées, cantonnées, componées, denchées, engrelées, écartelées, échiquetées, fretées, fleurdeliſées, fleuronnées, fourchées, hauſſées, d'hermines, de Lorraine, lozangées, nêlées, ondées, clechées, patées, potencées, recroiſetées.

Figure du Sautoir.

D. Quelle eſt la figure du Sautoir?

R. Il reſſemble à une Croix de Saint André ou de Bourgogne.

Combien de ſortes.

D. De combien y en a-t-il de ſortes?

R. D'alaiſés, de chargés, d'accompagnés, d'engrelés, d'échiquetés, de pannes, comme vairs & hermines.

L'Orle.

D. Comment nommez-vous la huitième pièce honorable?

R. L'Orle, qui eſt un filet qui eſt vers le bord de l'Ecu, & dont il a le même trait; il eſt de moitié plus étroit que la bordure.

Rapport du Blaſon.

D. D'où eſt-ce que l'on tire la figure des Ecuſſons, les Emaux, & les pièces honorables?

R. J'ai déja dit que l'origine du Blaſon venoit des Tournois; & voici comme on a établi cette conjecture.

L'Ecu répréſente le bouclier que les Chevaliers portoient aux Tournois.

Les Emaux, les différentes couleurs des armes & des habits des Chevaliers.

La Bande & la Face marquent le baudrier & l'écharpe.

Le Chevron & le Sautoir repréſentent les Barrières & les Lices.

Le Pal, la Lance, l'Orle, l'enceinte du Champ où se faisoit la course.

Les Lambrequins, les rubans dont les Chevaliers ornoient leurs casques en l'honneur des Dames.

Les Tenans & les Supports des Ecussons viennent des Pages qui portoient les armes des Chevaliers, ou des Valets qui gardoient le Pas & les Ecus, auxquels on donnoit des habits de Sauvages, de Lions, ou de quelque figure d'Homme ou d'Animaux.

Pas, ce qu'il signifie.

D. Qu'entendez-vous par le nom de Pas?

R. J'entens le lieu où les Boucliers des Chevaliers étoient attachés, les uns courbés, & les autres droits. Ils étoient gardés, afin de connoître celui qui venoit toucher un de ces Ecus, parce qu'on étoit obligé de combattre contre lui.

Pourquoi un si grand nombre de Croix.

D. Pourquoi est-ce que l'on voit dans les Armoiries une si grande quantité de Croix & de Lions?

R. Les Croix à cause des Croisades, où les Princes, les Officiers, & même les Soldats portoient des Croix: les Lions, à cause qu'ils sont la marque de la grandeur & du courage.

Varieté des pièces.

D. D'où est venue cette varieté de pièces dont les Ecussons sont chargés?

R. Les unes sont des signes de choses réelles, comme les Tours, les Châteaux, les Couronnes; les autres sont des Hiéroglyphes, qui servoient à exprimer les qualités de ceux qui les portoient. Les autres enfin ont été des concessions pour récompense, ou de pures graces.

Marques de distinction extérieures.

D. Quelles sont les marques extérieures de distinction que l'on met autour de l'Ecusson?

R. Il

R. Il y en a dans l'Epée, dans l'Eglife, & dans la Robe.

Le Cafque eft la vraie marque de Chevalerie.

D. Comment nommez-vous celles d'Epée?

R. La prémière eft le Cafque, qu'on apèle Timbre ou Heaume; on le met au deffus de l'Ecu, & il eft la marque de la vraie Chevalerie.

Comment on le diftingue.

D. Comment le diftingue-t-on?

R. Par la matière, la forme, & la fituation.

Cafque des Rois.

D. De quelle matière, forme & fituation font ceux des Rois?

R. La matière eft d'or, la forme & la fituation eft d'être ouverts & pofés de front.

Ceux des Princes.

D. Quels font ceux des Princes & des Grands Seigneurs?

R. Ceux des Princes & des Grands Seigneurs font d'argent, plus ou moins ouverts & pofés de front.

Des Gentilshommes.

D. Et ceux des fimples Gentilshommes, dequoi font-ils?

R. La matière eft d'acier, la forme & la fituation eft d'être fermés & pofés de profil. Les Vicomtes, Barons & Chevaliers les ont grillés.

La Couronne aujourdhui pour les Rois & les Princes.

D. Eft-ce à ces marques qu'on reconnoît aujourdhui les Rois, les Princes, & les autres perfonnes de diftinction?

R. Non, ils ne portent plus que des Couronnes?

D. De combien y en a-t-il de fortes?

Différence des Couronnes.

R. Il y en a pour les Empereurs, les Rois, les Princes, les Ducs, les Marquis, les Comtes, les Barons, les Vidames.

Celles des Empereurs.

D. Comment les peut-on diftinguer?

R. Anciennement celles des Empereurs Romains n'étoient que de Laurier, & ce

n'eft

n'eſt que depuis Charlemagne que les Empereurs à ſon exemple ont porté une Couronne d'or enrichie de pierres précieuſes, rehauſſée de quatre fleurons.

Celles des Rois de France.

Celles des prémiers Rois de France étoient un ſimple cercle d'or qu'ils mettoient ſur leurs Caſques. Charlemagne la changea, & en fit faire une d'or enrichie de pierres précieuſes, rehauſſée de quatre fleurons. On la voit à Saint Denis, & elle ſert le jour du Couronnement des Rois de France.

Couronne de France d'aujourd-hui.

D. De quelle forme eſt celle d'aujourd'hui?

R. Elle eſt toute de Fleurs de lis, ceinte de ſix diadêmes qui la ferment, & ſemés d'une Fleur de lis d'or.

Depuis quand fermée.

D. Y a-t-il longtems que les Rois de France la portent de cette manière?

R. Ce n'eſt que depuis François I, qui le fit à l'imitation de Charles V, qui fit fermer celle d'Empereur, ſommée d'un Globe.

Du Dauphin.

D. Quelle différence y a-t-il de celle-là à celle du Dauphin?

R. Il n'y en a point que pour le ceintre, qui n'eſt que de quatre Dauphins, dont les queues aboutiſſent à une Fleur de lis. Ce n'eſt que du règne de Louis XIV qu'ils la portent fermée.

Des Princes du ſang.

D. Quelle eſt celle des Fils de France & des Princes du ſang?

R. Celle des Fils de France eſt toute de Fleurs de lis, ouverte. Celle des Princes du ſang eſt de quatre Fleurs de lis & de quatre fleurons.

Des Ducs.

Celle des Ducs eſt un cercle d'or enrichi de perles & de pierreries, rehauſſée de huit fleurons.

Des Marquis.

Les Marquis la portent d'un fleuron & deux

deux demi, & le reste est de perles posées sur des pointes.

La Couronne de Comte est toute de perles, sur un cercle d'or garni de pierreries. Des Comtes.

Les Vidames la portent garnie de pierreries, surmontées de quatre Croix patées. Des Vidames.

Les Vicomtes portent le cercle d'or pur, chargé de quatre grosses perles. Des Vicomtes.

Les Barons portent un cercle d'or émaillé, entouré d'un brasselet de perles. Des Barons.

D. Ces distinctions sont-elles observées aujourdhui?

R. Non; le Blason est devenu un jardin public, où chacun s'accommode à sa fantaisie pour les Armoiries, comme pour les Couronnes.

D. De quelle manière peut-on reconnoître les Ducs & les Grands Officiers de la Couronne? Distinction extérieure des Ducs.

R. Les Ducs ont un manteau qui envelope l'Ecu.

Les Connétables portoient deux Epées à côté de l'Ecu, soutenues par deux mains. Du Connétable.

Les Maréchaux de France portent deux bâtons fleurdélisés en sautoir par derrière l'Ecu. Des Maréchaux.

L'Amiral deux ancres en Sautoir. De l'Amiral.

Le Grand-Maître de l'Artillerie deux canons sur leurs affuts qui soutiennent l'Ecu. Du Grand Maître de l'Artillerie.

Le Général des Galères une ancre posée en pal. Du Général des Galères.

Le Colonel Général de l'Infanterie, des Drapeaux.

Le Colonel Général de la Cavalerie, des Etendarts. Des autres officiers de la Cour.

Le Grand-Maître de la Maison du Roi, deux Bâtons fleurdelisés, couronnés par un bout, & ferrés par un autre passés en sautoir.

Le

Le Chambellan, deux Clefs.

Le Grand Ecuyer, deux Epées Royales avec le baudrier.

Le Grand Pannetier porte la Nef & le Cadenat à côté de l'Ecu.

Le Grand Echanſon porte deux flacons.

Le Grand Véneur porte deux Cors de chaſſe avec leurs attaches.

Le Grand Fauconnier deux leurres pendus au deſſous de l'Ecu. Ce ſont des manières de Faucons avec des cercles d'Oiſeau.

Le Grand Louvetier porte deux têtes de Loup.

Le Grand Prévôt de l'Hôtel deux Faiſceaux de verges, & la Hache Conſulaire des Romains.

Marques extérieures de l'Egliſe.

D. Quelles ſont les marques extérieures des Dignités de l'Egliſe?

Du Pape.

R. La prémière eſt la Couronne du Pape qu'on nomme Tiare, à cauſe qu'elle eſt compoſée de trois Couronnes attachées à un bonnet. Boniface VIII eſt le prémier qui en ait ajouté une. Benoît XII en ajouta une troiſième. Ce Bonnet a deux pendans frangés par le bout, deux Clefs paſſées en Sautoir, qui eſt la marque de ſa Juridiction. Il ne les porte que pendant ſa vie.

Des Cardinaux.

La ſeconde eſt le Chapeau rouge que l'on met aux Cardinaux, avec des cordons qui pendent à cinq rangs.

Des Patriarches.

La troiſième eſt la Croix à double traverſe, qui eſt celle des Patriarches & des Archevêques, le Chapeau verd avec quatre rangs de houpes.

Des Evêques.

Les Evêques portent la Croix ſimple, le Chapeau verd ou de ſinople, avec trois rangs de houpes.

Des Abbés.

Les Abbés ont une Croſſe & une Mitre.

Les

De la Robe.

Les ornemens extérieurs de la Robe ne regardent que le Chancelier & les Présidens au mortier.

Du Chancelier.

Le Chancelier porte deux Masses passées en sautoir, avec le Manteau & le Mortier.

Des Présidens.

Le Prémier Président & les Présidens au Mortier portent le Manteau qui envelope l'Ecu, & le Bonnet au-dessus en forme de Mortier.

Usage des Cimiers.

D. D'où est venu l'usage des Cimiers ?

R. Il est venu de ce qu'anciennement les Grands Seigneurs & les Généraux d'Armée portoient sur leurs casques diverses figures pour rallier les Troupes & se faire reconnoître par leurs gens.

Lambrequins.

D. Qui est-ce qui a donné lieu aux Lambrequins ?

R. Ce sont les habillemens de tête dont les anciens Chevaliers couvroient leurs casques.

Pavillon à qui permis.

D. A qui est-il permis de porter un Pavillon ?

R. Aux Empereurs, aux Rois, & aux Princes Souverains.

Division de l'Ecu.

D. Comment est-ce que se fait la division de l'Ecu ?

R. Elle se fait de six différentes manières, que l'on nomme parti, coupé, tranché, taillé, tiercé, écartelé.

Manière d'apprendre le Blason.

D. Peut-on apprendre le Blason sans avoir une méthode qui représente des exemples de toutes les différentes Armoiries, qui sont en usage.

R. Non, on ne le peut, parce que cette Science dépend de la mémoire pour les termes, & de l'imagination pour les figures.

D. Quelle est la meilleure méthode dont on puisse se servir pour les exemples ?

R.

R. C'eſt celle que le Sieur Chevillard a donnée en planches; mais il eſt bon d'apprendre les principes avant que de s'en ſervir.

Explication de la diviſion de l'Ecu. Parti.

D. Expliquez-moi les diviſions de l'Ecu?

R. Le Parti ſe forme par une ligne perpendiculaire qui diviſe l'Ecu en deux parties égales.

Coupé.

Le Coupé ſe fait par un trait horizontal, qui diviſe l'Ecu en deux parties égales.

Tranché.

Le Tranché ſe fait par une ligne diagonale tirée de l'angle droit du haut de l'Ecu à l'angle gauche de la pointe.

Taillé.

Le Taillé ſe forme par une ligne qui eſt oppoſée au tranché.

Tiercé.

Le Tiercé eſt de deux traits qui partagent l'Ecu en trois parties égales, ſoit en face, en pal, en bande, ou en barre.

Ecartelé.

L'Ecartelé eſt lorſque l'Ecu eſt parti & coupé, & qu'il fait quatre quarrés égaux.

De combien de manières on ecartele.

D. De combien de manières écartele-t-on?

R. De 4, de 6, de 8, de 10, 12, 16, 24, 32; & c'eſt ce qu'on appelle le Pennon généalogique.

Pennon généalogique.

D. Qu'entendez-vous par Pennon généalogique?

R. J'entens un Ecuſſon rempli de diverſes alliances de Maiſons, deſquelles un Gentilhomme eſt deſcendu, qui ſert à faire ſes preuves de Nobleſſe. Il y en a de 8, de 16, & de 32 quartiers.

Manière de blaſonner.

D. Quand un Ecu a pluſieurs quartiers, par où commence-t-on à le blaſonner?

R. On commence par le prémier du côté droit du haut de l'Ecu, continuant en ligne horizontale, & il faut dire au prémier de, au ſecond de, & continuer juſqu'au dernier.

D.

D. Lorſqu'il ſe trouve un Ecu ſur tous les autres, comment l'explique-t-on?

R. On dit ſur le tout, & on le blaſonne comme les autres.

Utilité de l'étude du Blaſon.

D. L'étude du Blaſon eſt-elle de quelque utilité aujourdhui?

R. Oui, & plus qu'elle ne l'étoit autrefois, parce qu'elle eſt mêlée d'une infinité d'Armoiries de nouvelle fabrique dont il eſt beſoin de ſavoir faire diſtinction, pour ne pas confondre les Maiſons & les Familles.

D. Cela eſt-il facile à faire?

R. Il faut avoir une grande habitude du Blaſon, parce qu'il y a pluſieurs Ecuſſons qui ſont ſemblables, pour le champ, l'émail, & les pièces, dans ceux des perſonnes mêmes de diſtinction.

D. Comment peut-on faire cette différence?

R. Par les ornemens extérieurs.

Ornemens extérieurs.

D. Quels ſont ces ornemens?

R. Le Timbre, les Lambrequins, les marques de Dignites Eccléſiaſtiques, Civiles & Militaires. Les Suports, les Deviſes, les Ordres de Chevalerie, les Banières & les Pavillons.

Timbre.

D. Qu'eſt-ce que le Timbre?

R. C'eſt tout ce qui ſe met ſur l'Ecu & qui diſtingue les degrés de Nobleſſe ou de Dignité, ſoit Eccléſiaſtique, ſoit ſéculière, comme les marques des unes & des autres dont nous avons parlé ci-devant.

Lambrequins.

D. Qu'eſt-ce que les Lambrequins?

R. Ce ſont des panaches attachées au timbre, qui doivent être de mêmes émaux que le champ; & le bord ſe doit mettre ſelon les pièces du Blaſon. Quand les Ar-

moiries

moiries ont des Suports, on repréfente d'ordinaire les Lambrequins volans aux côtés du Casque, & ils n'envelopent point l'Ecu.

Les Tenans & les Suports.

D. Qu'eft-ce que les Tenans & les Suports?

R. Ce font des figures peintes à côté de l'écu qui femblent le fuporter. Quand ce font des Anges ou des figures humaines, on dit Tenans; quand ce font des animaux, on dit Suports. Par exemple, les Tenans de l'Ecu de France font deux Anges. Les Suports de l'Ecu du Chevalier Baiard font deux Licornes.

Devifes.

D. Qu'eft-ce qu'on appelle Devifes dans les Armoiries?

R. Ce font les Chifres, les Caractères, & les Sentences courtes, qui, par figure ou par allufion aux noms des perfonnes, font connoître la Nobleffe, les Partis ou les Emplois qui les diftinguent.

D. Où met-on les Devifes?

R. On les met dans des rouleaux ou liftons, tout autour des Armoiries, ou bien en Cimier, & quelquefois aux côtés & au deffous.

Cri de guerre.

D. Qu'eft-ce que le Cri de guerre?

R. C'eft un mot ou une maxime dont les Chefs des Soldats fe fervent pour mener leurs Troupes au combat ou pour les rallier. Ainfi l'ancien Cri du Roi de France étoit, Mont-joie, Saint-Denis.

Ordres de Chevalerie.

D. Quels font les Ordres de Chevalerie?

R. Ce font certaines Compagnies de Chevaliers, inftituées par des Rois ou par des Princes, tant pour la défenfe de la Foi, que pour d'autres occafions, afin de donner des mar-

marques d'honneur & faire des diſtinctions dans la Nobleſſe (*a*).

D. Quels ſont les principaux en France?

R. Ce ſont les Ordres des Chevaliers de St. Michel & du St. Eſprit, qui ont été joints enſemble par Henri III.

D. Quelle eſt la marque de l'Ordre que l'on met aux Armoiries?

Marque de l'Ordre.

R. Les Chevaliers entourent leurs Armes des Colliers de ces Ordres. Quand on eſt de pluſieurs Ordres de Chevalerie, le Collier de celui qui eſt de plus ancienne création doit entourer de plus près & immédiatement l'Ecu. En France le Collier de St. Michel accole de plus près l'Ecu, enſuite ſe met celui du St. Eſprit.

D. Les Ornemens que les Armoiries prennent des Ordres de Chevalerie ſont-ils héréditaires?

Si elle eſt héréditaire.

R. Non, c'eſt aux Princes à les donner aux enfans de ceux qu'ils en ont honorés, en cas qu'ils aient hérité de la vertu, comme du ſang de leurs pères.

D. Qu'eſt-ce que les Banières?

Ce que c'eſt que les Banières.

R. C'étoient des Etendarts ſous leſquels ſe rangeoient les Soldats ou les Sujets d'un Seigneur. On les nommoit auſſi Pennons, Baſſinets, ou Gonfanons; mais ce dernier nom n'eſt guère en uſage que pour une banière d'Egliſe.

D. Donnez-moi quelque exemple de Banières?

Exemple de Banières.

R. Vous en avez un beau dans les Armes de France, dont les Anges vétus en Le-

vites

(*a*) Nous avons donné dans le Tome IV, Chap. V, page 139. de cet Ouvrage, l'Hiſtoire des Ordres militaires ou de Chevalerie, avec les Figures néceſſaires.

vites qui les ſuportent, en tiennent chacun une.

De quoi les Pavillons ſont compoſés.

D. De quoi les Pavillons ſont-ils compoſés ?

R. Ils ſont compoſés de deux parties ; du Comble qui eſt leur Chapeau, & des Courtines qui en ſont le Manteau. Les Rois électifs ou les Ducs, qui, quoique Souverains, relèvent d'un autre Prince, ne couvrent leur Timbre que de Courtines ſeulement, & en ôtent le Comble.

Leur origine.

D. D'où tirent-ils leur origine ?

R. Ils la tirent auſſi des Tournois, où les Chevaliers expoſoient leurs Armes ſur des tapis précieux, & ſous des Tentes ou Pavillons, que les Chefs des Quadrilles y faiſoient dreſſer, pour ſe mettre à couvert, juſqu'à ce qu'on entrât en lice.

Règles de la méthode de blaſonner.

D. A quoi peut-on réduire la méthode de blaſonner ?

R. A peu de choſe. Vous en avez les principales règles dans les Vers ſuivans :

Le Blaſon, compoſé de différens Emaux,
N'a que quatre couleurs, deux panes, deux métaux,
Et les marques d'honneur qui ſuivent la naiſſance,
Diſtinguent la Nobleſſe, & font ſa récompenſe.
Or, argent, ſable, azur, gueules, ſinople, vair,
Hermine, au naturel, & la couleur de chair,
Chef, pal, bande, ſautoir, face, barre, bordure,
Chevron, pairle, orle, & croix de diverſe figure,
Et pluſieurs autres corps nous peignent la valeur,
Sans métal ſur métal, ni couleur ſur couleur.
Suports, cimier, bourlet, cri de guerre, deviſe,
Colliers, manteaux, honneurs, & marques de l'Egliſe,

Sont

Sont de l'art du Blason les pompeux ornemens,
Dont les corps sont tirés de tous les Elémens,
Les astres, les rochers, fruits, fleurs, arbres
& plantes,
Et tous les animaux de formes différentes,
Servent à distinguer les Fiefs & les Maisons,
Et des Communautés composent les Blasons.
De leurs termes précis énoncez les figures,
Selon qu'elles auront de diverses postures.
Le Blason plein échoit en partage à l'aîné,
Tout autre doit briser comme il est ordonné.

D. Que signifie ce dernier Vers?

Tout autre doit briser comme il est ordonné.

R. Ce vers veut dire qu'il y a dans le Blason des Armoiries pleines, & des Armoiries brisées. Les Armoiries pleines sont le partage du seul Aîné d'une Maison noble; & tous les autres les doivent différencier en quelque chose pour marquer qu'ils ne sont que puînés & cadets.

D. Pourquoi cela?

Manière d'observer les Degrés dans les grandes Maisons.

R. Pour observer dans les grandes Maisons l'ordre des Substitutions, & des Degrés directs ou collatéraux, afin que l'ordre de ces Substitutions ne puisse être troublé.

D. Comment se pratiquent ces différences?

R. De plusieurs manières; 1. en ajoutant quelques pièces aux Armoiries qui ne les altèrent point: comme un lambel, une étoile, un annelet, une bordure, une bande, un bâton, une cottice, &c.

Exemples.

D. Donnez-m'en des exemples.

R. On a en France Monseigneur le Dauphin, qui, pour se distinguer du Roi, écar-

tele les Armoiries de France, des Armoiries de Dauphiné.

Monſeigneur le Duc de Bourgogne écartele de Bourgogne ancien.

Monſeigneur le Duc d'Anjou briſe d'une bordure de gueules.

Monſeigneur le Duc de Berri, d'une bordure engrêlée.

Monſeigneur le Duc d'Orléans, d'un lambel d'argent.

Monſeigneur le Prince, d'un bâton alezé de gueules entre les trois fleurs de lis.

Monſeigneur le Prince de Conti ajoute pour ſubriſure une bordure de gueules.

Quelques puînés briſent en écartelant des Armoiries de leurs Mères. D'autres en changeant les émaux ou couleurs de quelques pièces du Blaſon. D'autres en retranchant quelques pièces.

Enfin, tout ce qui met quelque différence aux Armes pleines eſt cenſé briſure. Il y en a quelques-uns, qui altèrent les pièces principales : comme dans la Maiſon de Loras en Dauphiné, dont les Armoiries ſont de gueules à la faſce lozangée d'or & d'azur.

Une branche au-lieu d'une faſce porte une bande lozangée, & une autre écartelée de toutes les deux.

D. Donnez-moi, je vous prie, une explication des termes uſités dans la Science du Blaſon.

R. En voici une liſte alphabétique, qui ne laiſſe rien à deſirer, & que vous pouvez conſulter dans le beſoin.

A.

A*Baiſſé*, ſe dit des pièces qui ſont au-deſſous de leurs ſituations ordinaires. Comme le Chef qui occupe ordinairement le tiers de l'Ecu le plus haut, peut être abaiſſé ſous un autre Chef de Conceſſion, de Patronage, de Religion, &c. ainſi les Commandeurs & Chevaliers de l'Ordre de St. Jean de Jéruſalem, qui ont des Chefs dans leurs Armoiries, les abaiſſent néceſſairement ſous celui de leur Religion.

La Faſce peut auſſi être abaiſſée quand on la place plus bas que le tiers du milieu de l'Ecu qu'elle occupe ordinairement. Le Chevron de même. Le vol, & les aîles des Oiſeaux peuvent auſſi être abaiſſés, quand au-lieu d'être élevés vers le Chef de l'Ecu, ils deſcendent vers la pointe.

Abouté, ſe dit de quatre Hermines dont les bouts ſe répondent & ſe joignent en croix.

Accolé, ſe prend en Blaſon en quatre ſens différens: 1. pour deux choſes attenantes & jointes enſemble. Ainſi les Ecus de France & de Navarre, ſont accollés ſous une même Couronne, pour les Armoiries des Rois de France. Les Femmes accollent leurs Ecus à ceux de leurs Maris. Les fuſées, les lozanges, & les macles ſont accolées, quand elles ſe touchent de leurs flancs ou de leurs pointes, ſans remplir tout l'Ecu, comme les trois lozanges de Nagu. 2. *Accolé* ſe dit des Chiens, des Vaches, & autres Animaux qui ont des Colliers ou des Couronnes paſſées dans le cou, comme les Cygnes, les Aigles, &c. 3. Des choſes qui

qui font entortillées à d'autres, comme une Vigne à l'échalas, un Serpent à une colonne, ou à un arbre, &c. 4. On se sert de ce terme pour les clefs, batons, masses, épées, bannières & autres choses semblables qu'on passe en sautoir derrière l'Ecu.

Accompagné, se dit de quelques pièces honorables, quand elles en ont d'autres en séantes partitions. Ainsi la Croix se dit accompagnée de quatre étoiles, de quatre coquilles, de seize alérions, de vingt billettes, & quand ces choses sont également disposées dans les quatre cantons qu'elles laissent vuides dans l'Ecu. Le Chevron peut être accompagné de trois Croissans, deux en chef, & un en pointe, de trois roses, de trois besans, &c. La Fasce peut être accompagnée de deux lozanges, deux molettes, deux croisettes, &c. L'une en chef, l'autre en pointe, ou de quatre tourteaux, quatre aiglettes, &c. deux en chef & deux en pointe. Le Pairle peut être accompagné de trois pièces semblables, une en chef, deux en flanc : le Sautoir de quatre, une en chef, une en pointe, deux aux flancs. On dit le même des pièces mises dans le sens de celles-là, comme deux Clefs en sautoir, trois Poissons mis en pairle, &c.

Acorné, se dit de tous les Animaux qui ont Cornes, quand elles sont d'autres couleurs que l'Animal.

Acosté, se dit de toutes les pièces de longueur, mises en pal ou en bande, quand elles en ont d'autres à leurs côtés. Ainsi le Pal peut être acosté de deux, de quatre, ou de six annelets, trois d'un côté, & trois de l'autre, de même un arbre, une lance, une pique, une épée, &c. On dit le même

même de la bande, quand les pièces qui ſont à ſes côtés, ſuivent le même ſens qu'elle. Ainſi on la dira acoſtée de 2, de 4, & de 6 billettes, quand elles ſeront couchées dans le même ſens, trois d'un côté & trois d'un autre, ſuivant l'étendue de la bande. Quand elles ſont droites, elles ſont dites accompagnées de 2, 4, ou 6 fleurs, comme de lis, dont il faut énoncer la ſituation, particulierement quand il y en a ſix, parce qu'elles peuvent être miſes en orle. Quand ce ſont des pièces rondes, comme tourteaux, beſans, roſes, annelets, on peut ſe ſervir indifféremment du terme *Acoſté* ou *Accompagné*.

Acroupi, ſe dit du Lion, quand il eſt aſſis, comme celui de la ville d'Arles, & celui de Veniſe. On dit le même de tous les Animaux ſauvages, qui ſont en cette poſture, & des Lièvres, Lapins, & Conils qui ſont ramaſſés, ce qui eſt leur poſture ordinaire, quand ils ne courent pas.

Aculé, ſe dit d'un Cheval cabré, quand il eſt ſur le cul en arrière, & de deux canons oppoſés ſur leurs afuts, comme les deux que le Grand Maître de l'Artillerie met au bas de ſes Armoiries, pour marque de ſa Dignité.

Adextré, ſe dit des pièces qui en ont quelque autre à leur droite, comme un Pal, qui n'auroit qu'un Lion ſur le flanc droit, ſeroit dit adextré de ce Lion.

Adoſſé, ſe dit de deux Animaux qui ſont rampans, les dos tournés, comme deux Lions, &c. Deux Clefs ſont auſſi dites adoſſées, quand leurs pannetons ſont tournés en dehors, l'un d'un côté, l'autre de l'autre, de même deux Faux, & généralement

ment tout ce qui eſt de longueur, & qui a deux faces différentes, comme les haches, les douloires, les marteaux, &c.

Afronté eſt le contraire d'adoſſé, & ſe dit de deux choſes, qui ſont oppoſées de front, comme deux Lions, ou deux autres Animaux.

Aiguiſé, ſe dit de toutes les pièces, dont les extrémités peuvent être aigues, comme le Pal, la Faſce, la Croix, le Sautoir.

Ajouré, ſe prend pour une ouverture du Chef, de quelque forme qu'elle ſoit, ronde, quarrée, en croiſſant, &c. pourvu qu'elle touche le bout de l'Ecu. Il ſe dit encore des jours d'une tour & d'une maiſon, quand ils ſont d'autre couleur.

Ailé, ſe dit de toutes les pièces qui ont des aîles contre nature, comme un Cerf aîlé, un Lion aîlé, & des Animaux volatils, dont les aîles ſont d'autres couleurs que le corps.

Alézé, ſe dit des pièces honorables, retraites de toutes leurs extrémités, comme un Chef, une Faſce, & une Bande qui ne touchent pas les deux bords, ou les deux flancs de l'Ecu, ſont pièces alézées. De même la Croix, & le Sautoir, qui ne touchent pas les bords de leurs quatre extrémités.

Allumé, ſe dit des yeux des Animaux, quand ils ſont d'autre couleur, & d'un Bucher ardent. On dit le même d'un flambeau, dont la flamme eſt d'autre couleur.

Anché, ſe dit ſeulement d'un Cimeterre recourbé.

Aglé, ſe dit de la Croix & du Sautoir, quand il y a des figures longues à pointes, qui ſont mouvantes de ces Angles. La Croix

Croix de Malthe des Chevaliers François eſt anglée de quatre Fleurs de lis : celle de la Maiſon de Lambert en Savoye eſt anglée de rayons, & celle des Machiavelli de Florence eſt anglée de quatre cloux.

Animé, ſe dit de la tête d'un Cheval & de ſes yeux, quand ils paroiſſent avoir action.

Antique, ſe dit des Couronnes à pointes de rayons, des Coeffures anciennes, Grecques ou Romaines, parce que ces choſes ſont antiques & ne ſont pas de l'uſage moderne. Ainſi on dit, des Buſtes de Rois couronnés à l'antique, des têtes & buſtes de Femmes coeffées à l'antique. On peut dire le même des vêtemens, des bâtimens, & des niches Gotiques, qui ſont les Armoiries de certaines Villes, comme celles de Montpellier, qui ſont une Image de Notre-Dame, ſur ſon ſiège à l'antique en forme de Niche.

Apaumé, ſe dit de la main ouverte dont on voit le dedans, qui eſt la paume.

Apointé, ſe dit de deux choſes, qui ſe touchent par les pointes : deux Chevrons peuvent être appointés ; trois Epées miſes en pairle, peuvent être appointées en cœur ; trois fleches de même, &c.

Ardent, ſe dit d'un charbon allumé.

Armé, ſe dit des ongles des Lions, des Grifons, des Aigles, &c. & des Fleches, dont les pointes ſont d'autre couleur que le fuſt. Il ſe dit auſſi d'un Soldat & d'un Cavalier, tel qu'eſt celui des Armes de Lithuanie.

Arraché, ſe dit des Arbres & autres Plantes, qui ont des racines qui paroiſſent, & des têtes & membres d'animaux, qui ne

ſont pas coupés net, & qui ont divers lambeaux & filamens encore ſanglans ou non ſanglans, qui paroiſſent des pièces arrachées avec force.

Arrêté, ſe dit d'un Animal qui eſt ſur ſes quatre pieds, ſans que l'un avance devant l'autre, qui eſt la poſture ordinaire des animaux que l'on appelle paſſans.

Arrondi, ſe dit de certaines choſes qui étant rondes naturellement ou par artifice, ont certains traits en Armoiries, qui ſervent à faire paroître cet arrondiſſement, comme les Boules, pour les diſtinguer des Tourteaux & des Beſans, & les troncs d'Arbres.

Aſſis, ſe dit de tous les Animaux domeſtiques, qui ſont ſur leur cul, comme les Chiens, les Chats, les Ecureuils, &c.

B.

B*Aillonné*, ſe dit des Animaux, qui ont un bâton entre les dents, comme les Lions, les Ours, les Chiens, & les Cochons.

Bandé, ſe dit de tout l'Ecu couvert de bandes, ou des pièces bandées comme le Chef, la Faſce, le Pal, & même quelques Animaux, comme le Lion de Heſſe.

Barbé, ſe dit des Coqs & des Dauphins, quand leur barbe eſt d'un autre émail.

Bardé, ſe dit d'un Cheval paré.

Barré, ſe dit dans le même ſens que bandé, de l'Ecu & des pièces couvertes de barres, qui vont diagonalement de gauche à droite.

Baſtillé, ſe dit des pièces qui ont des créneaux renverſés, qui regardent la pointe de l'Ecu.

Bataillé, ſe dit d'une Cloche, qui a le ba-

batail d'autre émail qu'elle n'eſt.

Bequé, ſe dit des Oiſeaux, dont le bec eſt d'autre émail.

Béſanté, ſe dit d'une pièce chargée de beſans, comme une bordure beſantée de 8 pièces.

Bigarré, ſe dit du Papillon, & de tout ce qui a diverſes couleurs.

Billetté, ſe dit du champ ſemé de billettes.

Biſſé eſt un Serpent, & vient de l'Italien *Biſcia*.

Bordé, ſe dit des Croix, des Bandes, des Gonfanons, & de toutes autres choſes, qui ont des bords de différens émaux.

Bouclé, ſe dit du Collier d'un Levrier & d'un autre Chien qui a des boucles.

Bourdonné, ſe dit d'une Croix, dont les branches ſont tournées & arrondies en bourdons de Pelerins.

Boutonné, ſe dit du milieu des roſes & des autres fleurs, quand il eſt d'autre couleur que la fleur: il ſe dit auſſi d'un Roſier qui a des boutons, & des Fleurs de lis épanouies, comme celle de Florence dont ſortent deux boutons.

Brételſé, ſe dit des pièces crénelées haut & bas en alternative, comme la bande des Scarrons.

Briſé, ſe dit des Armoiries des Puînés & Cadets d'une famille, où il y a quelque changement par addition, diminution ou altération de quelque pièce pour diſtinction des branches. Il ſe dit encore des chevrons dont la pointe eſt déjointe, comme ceux des Voiles. C'eſt une erreur d'appeller les autres briſés.

Brochant, ſe dit des pièces qui paſſent

ſur d'autres, comme une faſce ou un Chevron qui broche ſur un Lion. Les Chevrons de la Rochefoucaut brochent ſur des burelles.

Burelé, ſe dit de l'Ecu rempli de longues liſtes de flanc à flanc, juſques au nombre de dix, douze ou plus, à nombre égal, & de deux émaux différens.

C.

CAblé, ſe dit d'une Croix, faite de cordes ou de Cables tortillés.

Cabré, ſe dit d'un Cheval acculé.

Canelé, ſe dit de l'engrélure, dont les pointes ſont en dedans & les dos en dehors, comme les canelures des colonnes en Architecture.

Cantonné, ſe dit de la Croix, & des Sautoirs accompagnés dans les cantons de l'Ecu de quelques autres figures.

Carnation, ſe dit de toutes les parties du Corps humain, particulierement du viſage, des mains & des pieds, quand ils ſont repréſentés au naturel.

Ceintré, ſe dit du Globe ou Monde Impérial entouré d'un cercle, & d'un demi-cercle en forme de ceintre.

Cerclé, ſe dit d'un Tonneau.

Chapé, ſe dit de l'Ecu, qui s'ouvre en chape ou en pavillon, depuis le milieu du chef, juſques au milieu des flancs. Telles ſont les Armoiries des Pères Prêcheurs & des Carmes, & c'eſt l'image de leurs habits, de leurs robes, & de leurs chapes.

Chaperonné, ſe dit des Eperviers.

Chargé, ſe dit de toutes ſortes de pièces ſur leſquelles il y en a d'autres. Ainſi le Chef,

Chef, la Fasce, le Pal, la Bande, les Chevrons, les Croix, les Lions, &c. peuvent être chargés de Coquilles, de Croissans, de Roses, &c.

Châtelé, se dit d'une bordure & d'un lambel, chargées de huit ou neuf Châteaux. La bordure de Portugal, & le lambel d'Artois sont châtelés.

Chaussé, est l'oposé de Chapé.

Chevelé, se dit d'une tête, dont les cheveux sont d'autre émail que la Tête.

Chevillé, se dit des ramures d'une Corne de Cerf, & on dit: *Chevillé* de tant de Cors.

Chevronné, se dit d'un Pal, & autre pièce chargée de Chevrons, ou de tout l'Ecu, quand il en est rempli.

Clariné, se dit d'un Animal, qui a des sonnettes, comme les Vaches, les Moutons, les Chameaux, &c.

Clechè, se dit des arondissemens de la Croix de Toulouse, dont les quatre extrémités sont faites comme les anneaux des clefs.

Cloué, se dit d'un Collier de Chien, & des Fers à cheval, lorsque les clous paroissent d'autre émail.

Colleté, se dit des Animaux qui ont Collier.

Componné, se dit des Bordures, Paux, Bandes, Fasces & Croix-sautoirs, qui sont composées de pièces quarrées d'Emaux alternés, comme une titre d'Echiquier. Ainsi la bordure de Bourgogne, & la bande de Vallins sont componées, la bordure de Seve est contrecomponée, parce que leur Ecu étant fascé d'or & de sable, & la bordure componée de même, les compons d'or re-

pondent aux Fasces de sable, & ceux de sable aux Fasces d'or.

Contourné, se dit des Animaux, ou des têtes des Animaux, tournées vers la gauche de l'Ecu.

Contrebandé, contrebarré, contrebréteffé, contrecartelé, contrefascé, contrefleuré, contrepallé, contrepotencé, contrevairé, sont des pièces dont les Bandes, Barres, Brétesses, écartelures, Fasces, Fleurons, Paux, Potences, & Vairs sont opposés.

Contrepassant, se dit des Animaux, dont l'un passe d'un côté, l'autre d'un autre.

Cordé, se dit des Luths, Harpes, Violons, & autres instrumens semblables, & des Arcs à tirer, quand leurs cordes sont de différent émail.

Coticé, se dit du champ ou de l'Ecu, rempli de dix bandes de couleurs alternées.

Couché, se dit du Cerf, Lion, Chien, & autres Animaux.

Coulissé, se dit d'un Château, & d'une Tour, qui ont la herse ou coulisse à la porte.

Coupé, se dit de l'Ecu partagé par le milieu horizontalement en deux parties égales, & des membres des Animaux qui sont coupés net, comme la tête, les cuisses, &c.

Couplé, se dit des Chiens de chasse liés ensemble.

Courant, se dit de tout Animal qui court.

Courbé est la situation des Dauphins & des Bars, qui ne s'exprime pas, leur étant naturelle, & propre en Armoiries. Il se dit des Fasces un peu voutées en arc.

Couronné, se dit des Lions, du Casque, &

& des autres choses, qui ont couronne.

Cousu, se dit du Chef, quand il est de métal sur métal ou de couleur sur couleur, comme aux Armoiries des Villes de Paris & de Lion, & des Maisons de Bonne, de la Croix-Chevrières & autres, en Dauphiné & ailleurs.

Couvert, se dit d'une Tour qui a un comble.

Cramponné, se dit des Croix & autres pièces, qui ont à leurs extrémités une demipotence.

Crenelé, se dit des Tours, Châteaux, Bandes, Fasces, & autres pièces à creneaux.

Crêté, se dit des Coqs à cause de leur crête.

Croisé, se du dit Globe Impérial, & des Bannières qui ont Croix.

D.

D*Anché*, se dit du Chef, de la Fasce, de la Bande, & du parti, coupé, tranché, taillé, & écartelé, quand ils se terminent en pointes aigues, comme les dents.

Découpé, se dit des Lambrequins, qui sont découpés à feuilles d'Acante, & du papillonné.

De-l'un-en-l'autre, se dit du Parti, du Coupé, du Tranché, de l'Ecartelé, du Fascé, du Pallé, du Bandé, &c. quand ils sont chargés de plusieurs pièces, qui sont sur l'une de ces parties, de l'émail de l'autre réciproquement & alternativement, comme aux Armoiries de Builloud, où l'Ecu est tranché d'argent & d'azur à trois tourteaux

d'azur sur l'argent, & trois bezans d'argent sur l'azur.

De-l'un-à-l'autre, se dit des pièces étendues qui passent sur les deux pièces de la partition, ou sur toutes les Fasces, Bandes, Paux, en alternant les émaux de ces partitions; comme Rodes Barbarel en Dombe porte parti de sable & d'argent à treize étoiles, rangées en trois Paux, les cinq du milieu de l'un à l'autre, & les quatre de chaque flanc de l'un en l'autre.

Démembré, se dit de l'Aigle, du Lion, & de tout autre Animal, dont les membres sont séparés.

Denté, se dit des dents des Animaux.

Dentelé, se dit de la Croix, de la Bande, & autres pièces à petites dents.

Deux-un, se dit de la disposition ordinaire de trois pièces en Armoiries, dont deux sont vers le Chef, & une vers la Pointe, comme les trois Fleurs de lis de France.

Diademé, se dit de l'Aigle, qui a un petit Cercle rond sur la tête.

Diapré, se dit des Fasces, Paux & autres pièces bigarrées de diverses couleurs.

Diffamé, se dit du Lion, qui n'a point de queue.

Divisé, se dit de la Fasce, de la Bande, qui n'ont que la moitié de leur largeur; on dit Fasce ou Bande en divise.

Donjonné, se dit des Tours & Châteaux qui ont des Tourelles.

Dragonné, se dit du Lion qui se termine en queue de Dragon.

Ebran-

E.

E *Branché*, ſe dit d'un Arbre dont les branches ont été coupées.

Ecaillé, ſe dit des Poiſſons.

Ecartelé, ſe dit de l'Ecu, diviſé en quatre parties égales, en bannière ou en Sautoir.

Echiqueté, ſe dit de l'Ecu & des pièces principales, & même de quelques Animaux, comme les Aigles & les Lions, quand ils ſont compoſés de pièces quarrées alternées, comme celles des Echiquiers : pour l'Ecu, il faut pour le moins qu'il ait vingt quarreaux pour être dit échiqueté, autrement on le dit équipolé, quand il n'en a que neuf, & quand il n'y en a que quinze, comme aux Armoiries de Tolède & de Quinnones, on dit quinze points d'Echiquier. Les autres pièces doivent pour le moins être échiquetées de deux tires, autrement elles ſont dites componées.

Eclaté, ſe dit des Lances rompues.

Eclopé, ſe dit d'une partition, dont une pièce paroit comme rompue.

Ecorché, ſe dit des Loups de gueules ou couleur rouge.

Ecoté, ſe dit des troncs & branches de bois, dont les menues branches ont été coupées.

Effaré, ſe dit d'un Cheval levé ſur ſes pieds.

Elancé, ſe dit du Cerf courant.

Emanché, ſe dit des partitions de l'Ecu, où les pièces s'enclavent l'une dans l'autre, en forme de longs triangles piramidaux, comme aux Armoiries de Vaudrey.

Em-

Embouté, se dit des manches de Marteaux, dont les bouts sont garnis d'émail différent.

Embrassé, se dit d'un Ecu parti, ou coupé, ou tranché d'une seule émanchure, qui s'étend d'un flanc à l'autre.

Emmanché, se dit des Haches, Marteaux, Faulx, & autres choses qui ont manche.

Emmuselé, se dit des Ours, Chameaux, Mulets, & autres Animaux auxquels on lie le Museau pour les empêcher de mordre & de manger.

Empené, se dit d'un Dard, Trait, ou Javelot, qui a ses ailerons ou pennes.

Empiétant, se dit de l'Oiseau de proie, quand il est sur sa proie, qu'il tient avec ses serres.

Empoigné, se dit des fleches, javelots, & autres choses semblables de figure longue, quand elles sont au nombre de trois ou plus, l'une en pal, les autres en sautoir assemblées & croisées au milieu de l'Ecu. Les fleches de la devise des Etats de Hollande sont de cette sorte.

Enchaussé, est le contraire de chapé, & une figure rare.

Encoché, se dit du trait, qui est sur un Arc, soit que l'Arc soit bandé ou non.

Enclavé, se dit d'un Ecu parti, dont l'une des partitions entre dans l'autre par une longue liste.

Enclos, se dit du Lion d'Ecosse, qui est enclos dans un trescheur.

Endenté, se dit d'une Fasce, Pal, Bande & autres pièces de triangles alternés de divers émaux.

Enfilé, se dit des couronnes, annelets, & autres choses rondes ou ouvertes, passées dans

dans des Bandes, Paux, Fasces, Lances, ou autres pareilles choses.

Englanté, se dit du Chêne, chargé de Glands.

Engoulé, se dit des Bandes, Croix, Sautoirs, & toutes autres piéces, dont les extrémités entrent dans des gueules de Lions, Léopards, Dragons, &c. comme les Armoiries de Guichenon. Il y a aussi des meufles de Lions qui engoulent le Casque, comme aux anciennes Armoiries des Ducs de Savoye.

Engrelé, se dit des Bordures, Croix, Bandes, Sautoirs qui sont à petites dents, forts menues, dont les côtés s'arondissent un peu.

Enguiché, se dit des Corps, Huchets, & Trompes, dont l'embouchure est de différent émail.

Enlevé, se dit de certaines piéces qui paroissent enlevées, comme aux Armoiries d'Anglure.

Ensanglanté, se dit du Pélican & autres Animaux sanglans.

Enté, se dit des partitions, & des Fasces, Bandes, Paux, qui entrent les uns dans les autres à ondes rondement.

Entravaillé, se dit des Oiseaux qui ayant le vol éployé ont un bâton, ou quelque autre chose passée entre les aîles & les pieds.

Entrelassé, se dit de trois Croissans, de trois Anneaux, & autres choses semblables passées les unes dans les autres.

Entretenu, se dit des Clefs & autres choses qui se tiennent liées ensemble par leurs anneaux.

Epanouï, se dit des Fleurs de lis, dont il sort

fort des boutons entre les fleurons, & dont le fleuron d'en-haut est comme ouvert, comme en celle de Florence.

Eployé, se dit des Oiseaux, dont les aîles sont étendues.

Equipé, se dit d'un Vaisseau qui a ses Voiles, Cordages, & autres choses.

Equipollé, se dit de neuf quarrés, dont cinq sont d'un émail & quatre d'un autre alternativement.

Essorant, se dit des Oiseaux qui n'ouvrent l'aîle qu'à demi, pour prendre le vent, & qui regardent le Soleil.

Essoré, se dit des toits des maisons de divers émaux.

Etincellant, se dit des charbons, dont sortent des étincelles; & *Etincellé* d'un Ecu, semé d'étincelles.

Eviré, se dit du Lion, qui n'a pas la marque du sexe.

F.

FAilli, se dit des Chevrons rompus en leurs montans.

Fascé, se dit de l'Ecu couvert de fasces, & des pièces divisées par longues listes.

Faux, se dit des Armoiries qui ont couleur sur couleur, ou métail sur métail.

Feuillé, se dit d'une Plante qui a ses feuilles.

Fiché, se dit des Croisettes, qui ont le pied aiguisé.

Fier, se dit du Lion hérissé.

Fierté, se dit des Baleines dont on voit les dents.

Figuré, se dit du Soleil sur lequel on exprime l'image du visage humain, de même que

que des Tourteaux, Besans, & autres choses, sur lesquelles la même figure paroit, comme seroit un miroir, &c.

Flambant, se dit des Paux, ondés & aiguisés en forme de flammes.

Flanqué, se dit des Paux, Arbres, & autres figures qui en ont d'autres à leurs côtés. Aux Armoiries de Sicile, les Paux d'Arragon sont flanqués de deux Aigles.

Fleuré, se dit des Bandes, Bordures, Orles, Trescheurs & autres pièces dont les bords sont en façon de fleurs, ou de trefles.

Fleuri, se dit des Rosiers, & autres plantes chargées de fleurs.

Florencé, se dit de la Croix dont les extrémités se terminent en fleurs de lis.

Flotant, se dit des Vaisseaux, & des Poissons sur les eaux.

Forcené, se dit d'un Cheval effaré.

Frangé, se dit des Gonfanons, qui ont des franges, dont il faut spécifier l'émail.

Fretté, se dit de l'Ecu & des pièces principales, couvertes de bâtons croisés en sautoirs, qui laissent des espaces vuides & égaux en forme de lozanges.

Fruité, se dit d'un Arbre chargé de fruits.

Furieux, se dit d'un Taureau élevé sur ses pieds.

Fuselé, se dit d'une pièce chargée de fusées.

Fusté, se dit d'un Arbre dont le tronc est de différente couleur, & d'une lance ou pique, dont le bois est d'autre émail que le fer.

Gai,

G.

GAi, ſe dit d'un Cheval nud, ſans harnois.

Garni, ſe dit d'une Epée, dont la garde ou la poignée eſt d'autre émail.

Gironné, ſe dit de l'Ecu diviſé en ſix, huit, ou dix parties triangulaires, dont les pointes s'uniſſent au centre de l'Ecu.

Gorge, ſe dit de la gorge & cou du Paon, du Cigne, & autres ſemblables Oiſeaux, quand ils ſont d'autre émail.

Grilleté, ſe dit des Oiſeaux de proie, qui ont des ſonnettes aux pieds.

Gringolé, ſe dit des Croix, Sautoirs, Fers de Moulin & autres choſes pareilles, qui ſe terminent en têtes de Serpens.

Guivré eſt le même que *Vivré*. Voyez *Vivré*.

H.

HAbillé eſt un terme entendu de tout le monde.

Hauſſé, ſe dit du Chevron & de la Faſce, quand ils ſont plus hauts que leur ſituation ordinaire.

Haut, ſe dit de l'Epée droite.

Hériſonné, ſe dit d'un Chat ramaſſé & accroupi.

Herſé, ſe dit d'une porte qui a ſa couliſſe abatue.

Houſſé, ſe dit d'un Cheval qui a ſa houſſe.

I.

ISſant, ſe dit des Lions, des Aigles, & autres Animaux, dont il ne paroît que la tête

tête avec bien peu de corps.

Jumellé, ſe dit d'un Sautoir, & d'un Chevron de deux jumelles.

L.

L*Ampaſſé*, ſe dit de la Langue des Lions, & autres Animaux.

Langué, ſe dit de la Langue des Aigles.

Léopardé, ſe dit du Lion paſſant.

Levé, ſe dit de l'Ours en pied.

Lié, ſe dit des choſes attachées, comme Clefs, Huchets, &c.

Lionné, ſe dit des Léopards rampans.

Lorré, ſe dit des Nageoires des Poiſſons.

Lozangé, ſe dit de l'Ecu, & des figures couvertes de lozanges.

L'un-ſur-l'autre, ſe dit des Animaux & autres choſes, dont l'une eſt poſée & étendue au-deſſus d'une autre.

M.

M*Al-ordonné*, ſe dit de trois pièces miſes en Armoiries, une en chef, deux autres parallèles en pointe.

Mal-taillé, ſe dit d'une manche d'Habit bizarre; il n'y en a des exemples qu'en Angleterre.

Mantelé, ſe dit du Lion & autres Animaux qui ont un Mantelet, & de l'Ecu ouvert en chape, comme celui de Henriquès, que les Eſpagnols nomment tiercé en mantel.

Marché eſt un vieux terme des anciens manuſcrits, pour marquer la corne du pied des Vaches, &c.

Mariné, ſe dit des Lions & autres Animaux

maux qui ont queue de poiſſon, comme les Sirènes.

Maſqué, ſe dit d'un Lion qui a un maſque.

Maſſonné, ſe dit des traits des Tours, pans de mur, Châteaux & autres bâtimens.

Membré, ſe dit des cuiſſes & jambes des Aigles, & autres Oiſeaux.

Miparti, ſe dit de l'Ecu, qui étant coupé, eſt parti ſeulement en une de ſes parties.

Miraillé, ſe dit des aîles de Papillons.

Monſtrueux, ſe dit des Animaux qui ont face humaine.

Montant, ſe dit des Ecreviſſes, Croiſſans, Epics, & autres choſes dreſſées vers le chef de l'Ecu.

Morné, ſe dit du Lion & autres Animaux ſans dents, becs, langues, griffes, & queues.

Moucheté, ſe dit du milieu du papelonné, quand il eſt plein de mouchetures; des hermines, &c.

Mouvant, ſe dit des pièces attenantes au Chef, aux Angles, aux Flancs ou à la pointe de l'Ecu, dont elles ſemblent ſortir.

N.

N*Aiſſant*, ſe dit des Animaux qui ne montrent que la tête, ſortant de l'extrémité du chef, ou du deſſus de la Faſce, ou du ſecond du Coupé.

Naturel, ſe dit des Animaux, Fleurs & Fruits repréſentés comme ils ſont naturellement.

Nébulé, ſe dit des pièces faites en forme de nuées, comme la bordure des Comtes de Fuſtemberg.

Nervé

Nervé, se dit de la Fougère & autres feuilles, dont les nerfs & les fibres paroissent d'un autre émail.

Noué, se dit de la queue du Lion, quand elle a des nœuds en forme de houpes.

Noueux, se dit d'un écot, ou baton à nœuds.

Nourri, se dit du pied des Plantes qui ne montrent point de racine, & des Fleurs de lis, dont la pointe d'embas ne paroît pas, comme aux Armoiries de Vignacourt.

O.

OMbré, se dit des figures qui sont ombrées ou tracées de noir, pour les mieux distinguer.

Ondé, se dit des Fasces, Paux, Chevrons, & autres pièces un peu tortillées à ondes.

Onglée, se dit des Ongles des Animaux.

Oreillé, se dit des Dauphins & des Coquilles.

Ouvert, se dit des Portes, des Châteaux, des Tours, &c.

P.

PAillé, est le même que *Diapré*. Voyez *Diapré*.

Paissant, se dit des Vaches & des Brébis, qui ont la tête baissée pour paître.

Palissé, se dit des pièces à Paux ou Fasces aiguisées, enclavées les unes dans les autres.

Pallé, se dit de l'Ecu & des figures chargées de Paux.

Pâmé,

Pâmé, se dit du Dauphin sans langue, la hure ouverte.

Papillonné, se dit d'un ouvrage à écailles.

Parti, se dit de l'Ecu & des Animaux & autres pièces divisées de haut en-bas en deux parties égales, & du chef des Aigles à deux têtes.

Passant, se dit des Animaux qui semblent marcher.

Passé en sautoir, se dit des choses qui sont mises en forme de Croix de St. André.

Paté, se dit des Croix, dont les extrémités s'élargissent en forme de pate étendue.

Prautré, se dit de la queue des Poissons.

Pendant, se dit de deux, trois, quatre, cinq &c. pièces pendantes des lambeaux.

Percé, se dit des pièces ouvertes à jour.

Perché, se dit des Oiseaux sur la perche, & sur des branches.

Péri, en bande, en barre, en croix, en sautoir, se dit de ce qui est mis dans le sens de ces pièces.

Pignonné, se dit de ce qui s'élève en forme d'escaliers de part & d'autre pyramidalement.

Plié, se dit des Oiseaux qui n'étendent pas les aîles, particulierement des Aigles que l'on dit alors au vol plié.

Plumeté, est le même que le *moucheté* ou *papillonné*. Voyez ces mots.

Pommeté, se dit des Croix, & Rais tournés en plusieurs boules ou pommes.

Posé, se dit du Lion arrêté sur ses quatre pieds.

Potencé, se dit des pièces terminées en T.

Racour-

R.

Acourci, eſt le même qu'*Alézé*. Voyez *Alézé*.

Ramé eſt le même que *chevillé* pour les cornes des Cerf, Daims, &c. Voyez *Chevillé*.

Rampant, ſe dit du Lion droit.

Rangé, ſe dit de pluſieurs choſes miſes ſur une même ligne en Chef, en Faſce ou en bande.

Raviſſant, ſe dit d'un Loup portant ſa proie.

Rayonnant, ſe dit du Soleil & des Etoiles.

Recercelé, ſe dit de la Croix ancrée, tournée en cerceaux, & de la queue des Cochons & des Levriers.

Recoupé, ſe dit des Ecus mi-coupés, & recoupés un peu plus bas.

Recroiſetté, ſe dit des Croix, dont les branches ſont d'autres Croix.

Rempli, ſe dit des Ecuſſons vuidés & remplis d'autre émail, comme Brézé.

Reſercelé, ſe dit des Croix qui en ont une autre, conduite en filet d'autre émail.

Retrait, ſe dit des Bandes, Paux, & Faſces, qui de l'un de leurs côtés ſeulement ne touchent pas les bords de l'Ecu.

Rompu, ſe dit des Chevrons, dont la pointe d'en haut eſt coupée.

Rouant, ſe dit du Paon qui étend ſa queue.

S.

SAillant, ſe dit d'une Chèvre, d'un Mouton ou d'un Bélier en pied.

Sanglé, ſe dit d'un Cheval, des Pourceaux, & des Sangliers, qui ont par le milieu du corps une eſpèce de ceinture d'autre émail.

Sellé, ſe dit du Cheval.

Semé, ſe dit des pièces dont l'Ecu eſt chargé, tant plein que vuide, & dont quelques parties ſortent de toutes les extrémités de l'Ecu.

Seneſtré, ſe dit d'une pièce qui en a une autre à ſa gauche.

Sommé, ſe dit d'une pièce qui en a une autre au-deſſus d'elle.

Soutenu, ſe dit au contraire de celle qui en a une autre au-deſſous.

Sur-le-tout, ſe dit d'un Ecuſſon qui eſt ſur le milieu d'une écartelure, & des pièces qui brochent ſur les autres.

Sur-le-tout du-tout, ſe dit de l'Ecuſſon qui eſt ſur le milieu de l'écartelure d'un Ecuſſon, qui eſt déja ſur tout.

Surmonté, eſt le même que *Sommé*. Voyez *Sommé*.

T.

TAillé, ſe dit de l'Ecu diviſé diagonalement de gauche à droite en deux parties égales.

Tercé, ſe dit de l'Ecu diviſé en trois parties, en long, en large, diagonalement ou en mantel.

Terraſſé, ſe dit de la pointe de l'Ecu faite

te en forme de champ plein d'herbes.

Tigé, ſe dit des Palmes & des Fleurs.

Timbré, ſe dit de l'Ecu couvert du Caſque ou Timbre.

Tortillant, ſe dit de la Guivre ou Serpent.

Tourné, ſe dit du Croiſſant & autres piéces tournées.

Trace, eſt le même qu'*Ombré*. Voyez *Ombré*.

Tranché, ſe dit de l'Ecu diviſé diagonalement en deux parties égales, de droite à gauche.

Treilliſſé, eſt le fretté plus ſerré.

Trois, deux, un, ſe dit de ſix pièces diſpoſées, trois en chef ſur une ligne, deux au milieu, & une en pointe de l'Ecu.

V.

VAiré, ſe dit de l'Ecu, & des pièces chargées de Vairs.

Vergetté, ſe dit de l'Ecu rempli de paux, depuis dix & au delà.

Verſé, ſe dit des Glands, Pommes de Pin, Croiſſans, &c.

Vêtu, ſe dit des eſpaces que laiſſe une grande lozange qui touche les quatre flancs de l'Ecu.

Vilené, ſe dit du Lion, dont on voit le ſexe.

Virolé, ſe dit des Boucles, Mornes, & Anneaux, des Cornes, Huchets, Trompes.

Vivré, ſe dit des Faſces, Bandes, Paux, &c. à replis quarrés, comme la Bande de la Baume.

Vuidé, ſe dit des Croix & autres pièces ou-

ouvertes, au travers desquelles on voit le champ, ou ſol de l'Ecu.

CHAPITRE VII.

ARTICLE I.

De la Fable en général.

Ce que c'eſt que la Fable.

D. Qu'eſt-ce que la Fable?

R. C'eſt un mêlange & un compoſé de faits réels & de menſonges embellis & ornés, ſoit pour inſtruire les hommes, ſoit pour les flatter, ou les tourner en ridicules. Souvent auſſi la Fable n'eſt qu'une ſimple fiction, qui contient un précepte, caché ſous une image allégorique.

Son origine.

D. Quelle eſt l'origine de la Fable?

R. La plupart des Fables héroïques ſont nées de la Vérité même, c'eſt-à-dire de l'Hiſtoire ancienne tant ſacrée que profane, dont pluſieurs evènemens ont été altérés en différentes manières & en différens tems, ſoit par les opinions populaires, ſoit par les fictions poëtiques.

Combien il y a de ſortes de Fables.

D. Combien y a-t-il de ſortes de Fables?

R. On peut les réduire à deux claſſes, dont l'une comprend l'Apologue ou les Fables morales, & l'autre les Fables héroïques.

ARTICLE II.

De l'Apologue.

Où l'on traite 1. des régles générales à observer dans l'Apologue; 2. des qualités du Stile de la Fable; 3. de l'étendue qu'on doit donner à chaque Pièce; 4. des ornemens du Récit, qui consistent dans les images, les descriptions, les portraits, les allusions, les expressions, la naïveté. 5. Des qualités de la Moralité de la Fable; 6. des Auteurs qui ont le mieux réussi dans ce genre d'écrire, savoir Esope, Phèdre, la Fontaine, avec une idée de leur vie, de leur caractère, & du mérite de leurs Pièces, examinées ou séparément, ou comparées les unes avec les autres, pour que l'on puisse juger de leurs beautés & de leurs défauts; 7. des Fables de Pilpai, de celles de Mr. de la Motte de l'Académie Françoise, & de celles de Mr. Richer Avocat au Parlement de Rouen; 8. du but principal des Fables, de la vraisemblance & du riant qui doit s'y trouver; 9. de la manière de réciter les Fables; & de ce qu'il faut observer par raport aux gestes.

D. QUelles sont les Fables morales?
R. Ce sont celles où l'on instruit les

L'Apologue ou les

 Hom-

Fables morales.

Hommes par un badinage agréable, qui se change en précepte. Telles sont les Fables d'Esope & de Phèdre, celles de Mrs. de la Fontaine & Richer, & quantité d'autres, dont les personnages ordinaires sont des Animaux que l'on fait parler chacun selon son instinct. On donne à ces sortes de Fable le nom d'Apologue. Quoique les Animaux y soient les principaux Acteurs, tous les autres Etres peuvent y être admis. On y voit non seulement l'Homme qui cause avec le Lion, le Serpent avec la Lime; mais le Pot de fer avec le Pot de terre; desorte que l'Apologue est en quelque sorte un monde, où les Etres parlent tous, & parlent une langue qu'ils entendent tous également.

Ce qu'il faut observer dans les Fables morales.

D. Qu'y a-t-il d'essentiel à observer dans les Fables morales, pour qu'elles puissent être utiles?

R. L'image allégorique de ces sortes de fictions doit être juste & naturelle. L'image est naturelle, quand elle est vraisemblable, & que rien n'est contraire à l'instinct des Animaux que l'on fait parler. L'image est juste, lorsqu'elle représente simplement & sans équivoque l'action & les caractères qu'on veut peindre, ensorte que la Moralité en soit une conséquence évidente. La Fable doit plaire; il faut que l'agréable y soit joint à l'utile. Plus moderée que la Satyre, elle épargne à ceux qu'elle censure le chagrin d'être nommés. Sevère dans sa Morale, elle ne souffre rien de licentieux, ni qui puisse donner atteinte à son objet principal. Afin que les Fables soient utiles à tout le monde, sur-tout aux enfans, les allégories doivent être prises d'objets physiques & qui frapent les sens. Le but

but de l'Apologue eſt de rendre palpables les maximes de Morale ; il ne faut donc pas cacher ces vérités abſtraites ſous un voile métaphyſique. Par la même raiſon, les objets les plus connus ſont préférables ; l'image étant familière, aide l'eſprit à concevoir les vérités cachées ſous l'allégorie. C'eſt encore pour le même ſujet qu'on met ordinairement des Eſtampes à la tête des Fables. Les diverſes ſenſations ſe prêtent un ſecours mutuel ; & ce qui frappe tout à la fois les yeux & les oreilles, s'imprime plus aiſément dans la mémoire.

Qualités du Stile de la Fable.

D. Quelles doivent être les qualités du Stile de la Fable ?

R. L'élégante & naïve ſimplicité eſt eſſentielle à la Fable. Eſope, Phèdre, la Fontaine, voila nos modèles. Les Fabuliſtes, qui ont voulu montrer plus d'eſprit qu'eux, ſe ſont égarés : ils ont changé les ornemens naturels en de faux brillans. On doit donc prendre pour Guides ces grands Maîtres. S'il faut du neuf, c'eſt dans les ſujets & dans les images, non dans l'expreſſion & dans le caractère. Cependant comme chacun a ſon tour d'eſprit & ſon expreſſion particulière, tout ce qu'on peut faire de mieux, c'eſt de ſe régler ſur les bons modèles, & de ſuivre ſon naturel. Le ſublime, le ſimple, le naïf, l'enjoué ont leurs variétés, qui n'en détruiſent point l'eſſence.

Quelle étendue doit avoir la Fable.

D. Quelle doit être l'étendue de la Fable ?

R. Cette étendue n'eſt pas déterminée. On dit en général qu'elle doit être courte : mais il ne faut pas prendre cette maxime à la lettre. Il y a des ſujets plus étendus les uns que les autres. Il faut cependant que

ces sortes de pièces aient leurs bornes. Plus les Fables sont courtes, plus elles sont faciles à mettre dans la mémoire, & par conséquent plus elles sont utiles aux Jeunes-gens. Les Apologues d'Esope & de Phèdre ont cette qualité.

Le récit est court, 1. si on ne commence pas de trop loin; 2. si il finit où il doit finir; 3. si on n'y mêle rien d'étranger; 4. si on sousentend ce qui peut être entendu, sans être dit; 5. si on ne dit chaque chose qu'une fois.

Les ornemens du Récit.

D. En quoi consistent les ornemens du récit?

R. Ces sortes d'ornemens consistent:

1. Les Images.

1. Dans les Images, qui se trouvent quelquefois dans un seul mot.

> *Un Mort s'en alloit* tristement. . .
> *La Dame au* nez pointu. . . .

Si les Images sont plus étendues, ce sont des descriptions.

2. Les Descriptions.

2. Dans les Descriptions. La Description est, lorsqu'on représente une chose avec des traits marqués, & qui la rendent sensible. Voulez-vous décrire les Mœurs d'un Vieux Renard, dites:

> *Un vieux Renard, mais des plus fins,*
> *Grand croqueur de Poulets, grand preneur de Lapins,*
> *Sentant son Renard d'une lieue*, &c.

Voulez-vous décrire le Corps? Voici un modèle.

Un Héron au long bec emmanché d'un long cou,
Un jour sur ses longs pieds, &c.

Et ailleurs:

. . . . De petits Monstres fort hideux,
Rechignés, un air triste, une voix de Mégère.

3. Dans les Portraits des Lieux, des Personnes, des Attitudes. 3. Les Portraits.

4. Dans les Pensées. On appelle ici Pensées, celles qui ont quelque chose de frapant, & qui les tire du rang ordinaire. Tantôt c'est la solidité, tantôt la finesse, tantôt la singularité. Voici, par exemple, de la singularité. 4. Les Pensées.

Un Lièvre en son gîte songeoit,
Car que faire en un gîte à moins que l'on ne songe?

5. Dans les Allusions, lorsqu'on raporte quelques traits qui figurent sérieusement, ou en grotesque, avec ce qu'on raconte. 5. Les Allusions.

6. Dans les Tours, qui doivent être vifs, naïfs, piquans. 6. Les Tours.

Un bloc de marbre étoit si beau
Qu'un Statuaire en fit l'emplette.
Qu'en fera, dit-il, mon ciseau?
Sera-t-il Dieu, Table ou Cuvette?
Il sera Dieu: même je veux
Qu'il ait en sa main un tonnerre.
Tremblez, Humains, faites des vœux;
Voila le Maître de la Terre.

7. Les Expressions. 7. Dans les expressions, qui sont tantôt hardies, tantôt riches, tantôt fortes.

8. La Naïveté. 8. Dans la Naïveté du Stile, qui consiste dans le choix de certaines expressions simples, pleines d'une molle douceur, qui paroissent nées d'elles-mêmes, plutôt que choisies : dans ces constructions faites comme par házard, dans certains tours rajeunis, & qui conservent cependant encore un air de vieille mode. Personne ne dispute à la Fontaine le prix dans cette partie de la Fable. Il en avoit le goût naturel, & il l'avoit perfectionné par la lecture de nos vieux Auteurs François, dont la naïveté est admirable. Le Naïf est opposé au Réfléchi, & n'apartient qu'au sentiment, comme dans cette Epigramme.

Un Boucher moribond voyant sa femme en pleurs,
Lui dit : ma Femme, si je meurs,
Comme en notre métier un Homme est nécessaire,
Jaques, notre Garçon, seroit bien ton affaire.
C'est un fort bon enfant ; sage, & que tu connois :
Epouse-le, croi-moi, tu ne saurois mieux faire.
Hélas, *dit-elle*, j'y songeois.

Morale de la Fable, & où elle doit être placée. *D.* Quelle doit être la Moralité de la Fable, & en quel endroit faut-il la placer?

R. La Moralité doit être claire, courte, & intéressante. Il n'y faut point de métaphysique, point de période, point de vérités trop triviales. Quant à l'endroit où la Moralité doit être placée, les Fabulistes en

en ont usé diversement. Esope & Faërne la mettent toujours à la fin. Phèdre & la Fontaine la placent indifféremment, tantôt avant, tantôt après le Récit, selon que le goût l'exige, ou le permet. L'avantage est à peu-près égal pour l'esprit du Lecteur, qui n'est pas moins exercé, soit qu'on la place auparavant, ou après. Dans le prémier cas, on a le plaisir de combiner chaque trait du Récit avec la Vérité. Dans le second cas, on a le plaisir de la suspension; on devine ce qu'on veut nous aprendre, & on a la satisfaction de se rencontrer avec l'Auteur, ou le mérite de lui céder, si on n'a pas réussi.

Tems auquel on a commencé à faire usage de l'Apologue.

D. Peut-on marquer le tems où on commença à faire usage de l'Apologue?

R. Un Politique, un Philosophe, un Prophète s'en servoient presque dans le même tems, à Rome pour ramener le Peuple séditieux, en Asie pour instruire les Villes & les Rois, à Jérusalem pour annoncer à David son crime. Puisque, sans être d'intelligence, les hommes l'employoient également dans différens lieux du Monde, il y a grande apparence qu'ils s'en étoient avisés dès longtems auparavant.

Auteurs qui ont le mieux réussi dans l'Apologue.

D. Quels sont les Auteurs qui ont le mieux réussi dans ce genre d'écrire?

R. Les plus fameux Fabulistes, ceux qu'on doit regarder comme les plus grands Maîtres, & que l'on doit suivre comme des Modèles, sont Esope, Phèdre, & la Fontaine. Pour faire connoître en quoi chacun d'eux s'est le plus distingué, je vai donner une légère idée de leur caractère & de celui de quelques-unes de leurs pièces.

Caractère d'Esope

La patrie d'Esope est assez incertaine. Mais

& de ses Fables.

Mais l'opinion la plus vraisemblable & la plus suivie, est celle de ceux qui le disent Phrygien. L'époque de sa naissance n'est guère mieux connue. Ce qu'on peut dire de plus certain, c'est qu'il a vécu du tems des Sept Sages de la Grèce, & sous le règne de Crésus Roi de Lydie, dont le commencement se raporte à l'an 557 avant Jésus-Christ. Planude son Historien en fait un monstre de laideur, peut-être pour donner un rélief à la beauté de son esprit. Le sort fit naître Esope Esclave. Son prémier Maître fut Zémarchus, surnommé Carasius, Citoyen d'Athènes. Il servit ensuite Xanthus de Samos, & fut enfin vendu au Philosophe Idmon ou Iadmon, aussi de Samos, qui l'afranchit.

Esope, mis en liberté, se fit bientôt connoître. Crésus, Roi de Lydie, l'honora de son estime, le combla de bienfaits, & l'engagea pour toujours à son service. Esope fit divers voyages en Grèce. Il fut envoyé par Crésus vers Périandre, Tyran de Corinthe; & ce fut à sa Cour qu'il assista au Banquet des Sept Sages. Il fut placé à ce fameux Banquet, au-dessous de Solon, & s'y distingua par ses ingénieux Apologues. Il passa par Athènes peu de tems après que Pisistrate en eut usurpé la Souveraine Puissance; & voyant que les Athéniens portoient le joug impatiemment, il leur raconta la Fable des Grenouilles, qui demandèrent un Roi à Jupiter, & les exhorta à se soumettre à Pisistrate, Prince sage & moderé, de peur de trouver pis, en le chassant du trône, & de tomber sous la domination de quelque cruel Tyran.

Notre Fabuliste fut mal reçu à Delphes, où

où Crésus l'avoit envoyé pour faire des sacrifices à Apollon. Il en fut si piqué, qu'il fit contre les Delphiens la Fable des Bâtons flottans, qui de loin paroissent quelque chose, & qui de près ne sont rien. Les Delphiens, pour se venger, l'accusèrent d'avoir enlevé une Coupe d'or consacrée à Apollon. Le malheureux Esope fut traîné en prison, condamné comme sacrilège, & précipité du haut de la Roche Hyampie. Sur le point d'être jetté en bas, il raconta à ces Hommes cruels la Fable de l'Aigle & de l'Escarbot, pour les détourner d'une si méchante action, par la crainte de la Justice divine, qui ne laisse aucun crime impuni. Mais, malgré sa subtilité & sa sagesse, le Philosophe fut précipité.

La réputation d'Esope augmenta après sa mort. Les plus fameux Philosophes de la Grèce ornèrent leur mémoire de ses Fables. Quand on vouloit reprocher à quelqu'un son ignorance crasse & sa stupidité, on lui disoit : *Vous n'avez pas même lu Esope.* On a lieu de croire qu'on a perdu plusieurs Apologues d'Esope, & qu'on lui en a attribué qui ne sont pas de lui. On doute si celles qui portent à présent son nom, & que Planude a publiées, sont les-mêmes qu'il avoit écrites. Le recueil de Planude est de 149 Fables: il y en a de bien plus amples. On a appellé Esopiennes toutes les Fables de l'Antiquité où l'on a introduit des Animaux. Cependant il n'en est pas l'inventeur.

Esope joignoit au feu & à la subtilité de ses reparties un sens sublime. La vivacité de son caractère est peinte dans ses Fables. Il se contente par-tout de la clarté & de la pré-

précision. Celles qui nous restent de lui sont d'un si grand sens, qu'aujourdhui même, où il semble qu'on ne sacrifie qu'à l'esprit, on en éprouve avec plaisir l'ascendant, quand on daigne s'y arrêter.

L'Apologue est dans Esope d'une brieveté extrême. L'Auteur ne connoissoit point de milieu entre le nécessaire & l'utile. Quand un pas lui suffisoit pour aller à son but, il ne faisoit qu'un pas. Le caractère de ses Fables est la simplicité toute nue, sans le moindre ornement. Cette manière n'est pas sans grace pour les fins Connoisseurs. Prenons pour exemple la Fable de *la Cigale & des Fourmis.*

Exemple du caractère des Fables d'Esope, tiré de la Fable de *la Cigale & des Fourmis.*

„ Un jour pendant l'hiver, les Fourmis „ faisoient sécher du Froment, que la pluie „ avoit mouillé. La Cigale affamée vint „ leur en demander pour se nourrir. Pour- „ quoi n'avez-vous pas fait votre provision „ en Eté, lui dirent les Fourmis? Je n'é- „ tois pas oisive, répondit la Cigale, je chan- „ tois. Les Fourmis se mirent à rire, & lui „ dirent: Si vous chantiez en Eté, vous „ pouvez danser en Hiver.

Si l'Apologue est le récit d'une action allégorique, tout se trouve dans cette pièce. Il y a Récit, Action, Allégorie. Le Récit est visible: on raconte ce qui s'est passé entre la Cigale & les Fourmis. Les Acteurs sont la Cigale d'un côté, & les Fourmis de l'autre. La Cigale paresseuse: les Fourmis laborieuses; voila leurs caractères, qui sont contrastés ou opposés. Les Fourmis remuent leur Blé: la Cigale vient leur en demander; on lui en refuse: ainsi l'Action est la Cigale refusée par les Fourmis. Il y a un commencement; c'est la Cigale

gale qui se présente devant les Fourmis: un milieu, c'est leur entretien: une fin; c'est la Cigale renvoyée avec mépris: ce qui fait un Tout. Otez une de ces parties, l'Action n'est plus complette.

Venons aux circonstances, & remarquons 1. que les Fournis sont occupées, quoiqu'en Hiver; ce qui rend la Cigale encore plus blâmable, d'être restée oisive pendant l'Eté. 2. Ce travail fait naître à la Cigale la pensée & l'occasion de demander: elle voit du Blé exposé au Soleil; sa demande est fort naturelle. 3. La Cigale croyoit avoir travaillé assez, que d'avoir chanté: un paresseux se croit occupé, en faisant des riens. 4. Les Fourmis se mettent à rire de sa sotise, qui leur paroit contre le sens le plus commun: elles renvoient l'Emprunteuse avec un mépris mêlé d'insulte.

L'Allégorie est sensible, & l'Instruction règne d'un bout à l'autre. On reconnoit les Hommes sous le masque de la Fourmi & de la Cigale, & on y apprend que la paresse & l'oisiveté menent à une disette, qui excite l'indignation des autres Hommes, plutôt que leur pitié.

Autre exemple, tiré de la Fable du *Renard dans une Fosse.*

La Fable du *Renard dans une Fosse* nous donne aussi une juste idée de ce que nous avons dit du caractère du Fabuliste Grec & de celui de ses pièces. C'est Aristote qui nous l'a conservée, & il la donne pour exemple dans sa Rhétorique. La voici.

„ Un jour Esope, chargé de défendre un
„ Gouverneur accusé de crime capital, parla
„ ainsi. Un Renard voulant passer une Ri-
„ vière, tomba dans une fosse bourbeuse.
„ Ne pouvant en sortir, il souffrit longtems:
„ une infinité de grosses Mouches vinrent
„ le

„ le tourmenter. Par hazard il se rencontra
„ un Hérisson, qui eut pitié de son état.
„ Voulez-vous, lui dit-il, que je chasse ces
„ Mouches ? Non, répondit le Renard.
„ Pourquoi donc? Parce que bientôt celles-
„ ci seront soules de mon sang, & que si
„ vous les chassez, il en viendra d'autres
„ plus affamées, qui me suceront ce qui
„ m'en reste.

Il y a dans cette Fable bien des leçons en peu de mots; & on y reconnoit le grand sens d'Esope. Le Renard répréfente le Peuple qui est foulé; les Mouches, son Gouverneur; le Hérisson, les Accusateurs de ce dernier. Le Renard est malheureux, mais il est sage & prudent dans son malheur. Ce simbole ne pouvoit déplaire au Peuple dont il s'agissoit. Le Hérisson est choisi plutôt qu'un autre Animal, parce qu'étant hérissé de pointes, il pouvoit nuire lui-même, en voulant faire du bien: ce qui convient aux Accusateurs qui vouloient changer de Maître peut-être pour régner eux-mêmes avec plus de dureté. Enfin les Mouches, Insectes malfaisans, & que pourtant il faut souffrir, sont ce Gouverneur, que l'avarice a rendu injuste: mais ses desirs étant presque assouvis, & sa passion par conséquent ralentie, il vaut mieux encore le garder que d'en prendre un autre.

Remarquez bien que dans cette Fable il n'y a pas une fillabe dont le Récit puisse se passer; mais aussi il n'y en a aucune qui y soit mise pour l'ornement. C'est un squelette, dont toutes les parties sont bien placées & bien liées, mais sans être revêtues de chair.

Dans cette Fable, de même que dans

celle de la *Cigale & des Fourmis*, il y a trois parties à obſerver, 1. Le Renard qui tombe dans une foſſe, & ſe trouve aſſailli par des Mouches. 2. Le Hériſſon qui s'offre pour les chaſſer. 3. Le Renard qui ne veut pas qu'on les chaſſe, & qui en dit la raiſon. Si on ôtoit la prémière partie, le Récit n'auroit point de tête: ſi on ôtoit la fin, il demeureroit ſuſpendu: il faut partir, marcher, arriver: ou, ce qui eſt le même, entreprendre, agir, achever.

Vous trouvez ces trois parties bien diſtinctes dans la petite Fable *d'une Montagne qui accoucha d'une Souris*. Si l'on dit avec Phèdre ou la Fontaine:

> *Une Montagne en mal d'enfant*
> *Jettoit une clameur ſi haute. . . .*

Voila un Récit qui commence; que doit produire cette clameur? Les Peuples ſont étonnés: on accourt, on veut voir ce qui en arrivera.

> *. . . . . Chacun au bruit accourant,*
> *Crut qu'elle accoucheroit, ſans faute,*
> *D'une Cité plus groſſe que Paris.*

Voila le milieu. La fin ſuit:

> *Elle acoucha d'une Souris.*

L'étonnement & la curioſité du Peuple font une partie eſſentielle de cette Fable: Si l'on diſoit ſimplement. *Un jour une Montagne accoucha d'une Souris;* cela reſſembleroit plus à un fait qu'à une action.

On voit par tout ce qui vient d'être dit, ce

ce que c'eſt que le fond d'une Fable. Plus les Ouvrages ſont ſecs, courts & décharnés, plus il eſt aiſé d'en faire connoître les parties fondamentales & les liaiſons.

Caractère de Phèdre & de ſes Fables.

Phèdre, Affranchi d'Auguſte, étoit homme d'eſprit & délicat. Il eſt ſimple, mais magnifique dans ſa ſimplicité. Il ne ſe contente pas de raconter, il peint, & ſouvent d'un ſeul trait. Toutes ſes expreſſions ſont choiſies, ſes Vers ſoignés, ſes penſées meſurées. Un Ouvrage ſi poli & ſi délicat étoit déja oublié à Rome du tems de Senèque, c'eſt-à-dire 50 ans, tout au plus, après la mort de l'Auteur, & il demeura dans cet oubli juſqu'au 16me. ſiècle, que François Pithon lui redonna la lumière, en le tirant de la Bibliothèque de St. Remi de Reims. Auſſitôt qu'il reparut, tous ceux qui avoient le vrai goût de l'Antiquité reconnurent le ſiècle d'Auguſte, & lui rendirent avec uſure les honneurs dont il avoit été privé pendant tant de ſiècles.

Quelques-uns prétendent que la ſimplicité d'Eſope eſt ſeche & triſte; que l'élégance de Phèdre n'a pas aſſez de cette douce molleſſe, de ce gracieux tendre, qui chatouille & qui attache. Il falloit un Homme formé exprès par la Nature, pour ajouter cette partie à l'Apologue, & le montrer en même tems ſimple, élégant, & naïf.

Caractère de la Fontaine & de ſes Fables.

Cet Homme, c'eſt le célèbre la Fontaine, né à Château-Thierri, petite Ville de Champagne. Jamais Homme ne fut plus ſimple, mais de cette ſimplicité ingenue qui eſt le partage de l'enfance. Il a élevé l'Apologue à un point de perfection où il n'eſt guère poſſible d'atteindre. Il écrivoit tout d'abondance de cœur. C'étoit le goût, & le goût

ſeul,

ſeul, qu'il avoit exquis, qui menoit ſa plume. Il ſe plioit à tous ſes ſujets avec une facilité extrême; &, quand il en avoit une fois l'imagination frapée, il voyoit diſtinctement tout ce qu'il y avoit d'intéreſſant à peindre, & les couleurs de la Nature ſe trouvoient au bout de ſon pinceau.

Marcher ſur les pas de la Fontaine, c'eſt moins l'imiter que ſuivre la Nature. Sage imitateur des Anciens, il a joint à la ſimplicité & à la naïveté d'Eſope les graces & l'élégance de Phèdre. Cette élégante & naïve ſimplicité, a tant de charmes que les Fables les moins régulières plaiſent toujours chez ce grand Fabuliſte.

Comparaiſon des Fables de Phèdre & de celles de la Fontaine. *Le Loup & l'Agneau.*

Pour faire juger du mérite des pièces de Phèdre & de celles de la Fontaine, nous allons raporter la Fable *du Loup & de l'Agneau*, telle qu'elle ſe trouve dans ces deux fameux Fabuliſtes. La pièce de Phèdre eſt une des plus belles & des plus célèbres de l'Antiquité; mais elle perd à divers égards dans toutes les traductions Françoiſes, parce qu'elle a des termes qu'on ne peut rendre que foiblement en notre Langue.

„ Le Loup & l'Agneau, preſſés par la „ ſoif, étoient venus boire à un même Ruiſ- „ ſeau. Le Loup étoit au deſſus, & l'Agneau „ beaucoup plus bas. Alors l'Aſſaſſin, pouſſé „ par ſon injuſte avidité, chercha querelle: „ Pourquoi, dit-il, troubles-tu cette eau „ tandis que je bois? L'Agneau tremblant „ lui répondit: Comment puis-je faire ce „ dont vous vous plaignez? L'eau coule de „ vous à moi. Le Loup, repouſſé par la „ force de la Vérité, répond: Il y a ſix „ mois que tu médis de moi. L'Agneau ré- „ partit: Je n'étois ſeulement pas né. C'eſt

ton

„ ton Père, j'en atteste Hercule; & aussi-
„ tôt il le prend, & le déchire injustement.

Tout est clair dans cette Fable. 1. Le lieu de la Scène; c'est le bord d'un Ruisseau. 2. Les deux Acteurs, c'est le Loup & l'Agneau. 3. Leurs Caractères; la violence & l'innocence. 4. L'Action; c'est le démêlé de l'un & de l'autre. 5. Le Nœud, qui tient le Lecteur en suspens, est de savoir comment se terminera la querelle. 6. Le Dénouement, c'est la mort de l'innocent, d'où sort la Morale: Que *le plus foible est souvent opprimé par le plus fort.*

Dans ce peu de mots: *Le Loup & l'Agneau, pressés par la soif étoient venus boire à un même Ruisseau*, on a les Acteurs, le lieu de la Scène, & ce qui les amène tous deux. *Le Loup étoit au-dessus, & l'Agneau beaucoup plus bas*: voila la situation de l'un & de l'autre bien marquée. C'est de cette situation que dépend une partie du caractère de l'Action: si on eût mis l'Agneau où on met le Loup, la plainte de celui-ci auroit pu être juste. *Cette eau* désigne l'eau qui est devant le Loup, & rend l'accusation plus sensiblement injuste; *tandis que je bois* est plein d'orgueil; qu'on imagine le ton dont cela étoit prononcé.

L'Agneau tremblant lui répondit. Il y a dans le Latin *Laginer*, ou l'Animal portant laine, qui semble caractériser la douceur de l'Agneau, de même que *Latro* ou l'Assassin, que Phèdre emploie deux vers plus haut, caractérise le mauvais dessein & la noirceur du Loup. Ces mots tirés ainsi de la circonstance ont deux mérites: le prémier de faire un portrait; le second, de faire éviter les redites du nom propre. *Comment*

ment pourrois-je faire ce dont vous vous plaignez? On use de circonlocution par respect plutôt que de dire ouvertement, comment puis-je troubler votre eau? ce qui eût paru plus hardi. Le Loup reprend brusquement: *Il y a six mois que tu médis de moi:* l'Agneau *Je n'étois seulement pas né.* Cette réponse eût perdu de sa force, si elle eût été plus longue & plus arrangée. Le Loup, piqué d'une réponse si claire, s'emporte: il prend le haut ton, il jure par Hercule, & déchire sa proie, sans attendre de nouvelles repliques.

Dans cette Fable la violence est peinte parfaitement par les Discours & par l'Action. Cette pièce est une petite Tragédie, elle en a les trois parties naturelles, un Prologue, ou Exposition du Sujet, une petite intrigue qui fait un nœud, & enfin un Dénouement qui sort de l'Action.

La Fontaine n'a rien changé à ce qui fait le fond de cette Fable. Il a suivi Phèdre presque par-tout; s'il l'a surpassé dans plusieurs endroits, il y en a quelques-uns où il lui est inférieur. Pour comparer les deux Fables, nous joindrons ici celle de la Fontaine.

Un Agneau se desaltéroit
Dans le courant d'une Onde pure.
Un Loup survient à jeun qui cherchoit avanture,
Et que la faim en ces lieus attiroit.
Qui te rend si hardi de troubler mon breuvage?
Dit cet Animal plein de rage;
Tu seras châtié de ta témérité.
Sire, répond l'Agneau, que votre Majesté
Ne se mette pas en colère;
Mais plutôt qu'elle considère

Que

Que je me vas désaltérant
Dans le courant,
Plus de vingt pas au-dessous d'elle;
Et que par conséquent en aucune façon
Je ne puis troubler sa boisson.
Tu la troubles, reprit cette Bête cruelle,
Et je sai que de moi tu médis l'an passé.
Comment l'aurois-je fait si je n'étois pas né?
Reprit l'Agneau: je tête encore ma mère.
Si ce n'est toi c'est donc ton frère;
Je n'en ai point. C'est donc quelqu'un des tiens;
Car vous ne m'épargnez guère,
Vous, vos Bergers, & vos Chiens.
On me l'a dit: il faut que je me venge.
Là-dessus au fond des forêts
Le Loup l'emporte, & puis le mange,
Sans autre forme de procès.

Nos deux Fabulistes, Phèdre & la Fontaine, ont peint les caractères du Loup & de l'Agneau d'une manière intéressante. L'Agneau est plus tremblant dans Phèdre, il est plus doux dans la Fontaine & plus respectueux: il ne parle au Loup que par la troisième personne:

Que votre Majesté
Ne se mette point en colère.

Ce vers du Poète François, quoique très naturel:

Comment l'aurois-je fait, si je n'étois pas né;
Je tête encore ma mère,

ne vaut pas l'énergique simplicité du Latin: *Equidem natus non eram;* je n'étois seulement pas né. La Fable Françoise est semée de

de beaucoup d'expressions vives & gracieuses. Un Ruisseau est *le courant d'une Onde pure:* cette circonlocution fait image:

> *Sire, que votre Majesté,* &c.

Cela est riant & doux. *Tu la troubles*, cette reprise est dure.

> *Vous ne m'épargnez guère,*
> *Vous, vos Bergers, vos Chiens.*

Cette énumération brusque marque la colère d'un homme qui a tort, & qui ne veut plus qu'on lui réponde.

Comparaison de la Fable de la *Cicogne & du Renard* par Phèdre & la Fontaine.

Pour mettre encore davantage les Jeunes-gens sur les voies, nous allons transcrire la Fable de la *Cicogne & du Renard*, telle qu'elle est racontée par Phèdre & par la Fontaine, afin qu'on puisse comparer ensemble les deux pièces, & juger ensuite de leur mérite. Voici celle de Phèdre.

,, Le Renard invita un jour la Cicogne ,, à souper, & lui servit un brouet clair sur ,, une assiette, tellement que, malgré sa faim, ,, elle ne put en goûter en aucune façon. ,, Celle-ci, à son tour, invita le Renard, ,, & lui servit du hachis dans une bouteil- ,, le: son bec pouvant y entrer, elle man- ,, ge à son aise, & fait endurer la faim à ,, son Hôte. Comme celui-ci léchoit le cou ,, de la bouteille, l'Oiseau voyageur lui dit: ,, On doit s'attendre à la pareille.

L'affront que reçoit la Cicogne est d'autant plus piquant, que le Renard avoit fait les avances. Envain la Cicogne essaie de toutes les manières pour goûter seulement du

du mêts qu'on lui sert, *elle ne peut en goûter en aucune façon.*

La Cicogne, à son tour, *mange à son aise, & fait endurer la faim à son Hôte.* Le Latin a plus de force : *Satiatur ipsa, & torquet Convivam fame.* Le verbe *Satiatur* marque l'abondance où se trouve la Cicogne; & le verbe *torquet* marque la cruelle disette où est le Renard, *il est à la torture.* Cette attitude, *il lèche le cou de la bouteille*, est intéressante, parce qu'on la compare avec celle de la Cicogne qui se rassasie.

Voyons maintenant la même Fable racontée par la Fontaine. Cette pièce l'emporte sur celle de Phèdre. Elle a quelque chose de plus riant, & est beaucoup plus ornée, sans rien perdre de sa naïveté. Le Renard y a un caractère plus marqué d'un bout à l'autre.

Compère le Renard se mit un jour en frais,
Et retint à dîner Commère la Cicogne.
Le regal fut petit, & sans beaucoup d'apprêts :
Le Galant pour toute besogne
Avoit un brouet clair, il vivoit chichement.
Ce brouet fut par lui servi sur une assiette :
La Cicogne au long bec n'en put attraper miette ;
Et le drôle eut lappé le tout en un moment.
Pour se venger de cette tromperie,
A quelque tems delà la Cicogne le prie :
Volontiers, lui dit il, car avec mes amis
Je ne fais point cérémonie.
A l'heure dite il court au logis
De la Cicogne son Hôtesse,
Loua très fort la politesse,
Trouva le Dîner cuit à point.
Bon appétit sur-tout; Renards n'en manquent point.

Il

Il se réjouissoit à l'odeur de la viande
Mise en menus morceaux, & qu'il croyoit friande.
On servit pour l'embarasser
En un vase à long cou, & d'étroite embouchure.
Le bec de la Cicogne y pouvoit bien passer,
Mais le museau du Sire étoit d'autre mesure,
Il lui fallut à jeun retourner au logis;
Honteux comme un Renard qu'une Poule auroit pris,
Serrant la queue, & portant bas l'oreille.
Trompeurs, c'est pour vous que j'écris,
Attendez-vous à la pareille.

Ces mots, *le Renard se mit un jour en frais* conviennent très bien à quelque Gourmand ou à quelque Avare, qui donne rarement. *Le Galant pour toute besogne :* le terme *Galant* marque l'appétit & l'air madré du Compère. *La Cicogne au long bec*: cette image est courte & représente bien: *n'en put attraper miette*, façon de parler énergique & proverbiale.

Et le Drôle eut lappé le tout en un moment.

Ce Vers est très beau, tout y est fort. *Le Drôle;* on sait ce que c'est qu'un Drôle. *Lappé*, dit la chose & la manière dont elle se fait. *Le tout*, l'article *le* fortifie le mot *tout; en un moment* se prononce très vite. La Cicogne prie le Renard à son tour.

Volontiers, lui dit-il, car avec mes amis, &c.

Le Galant est toujours prêt. Il ne va point au logis, il y *court : à l'heure dite.* Bon appétit sur-tout, Renards n'en manquent

 point:

point : la réfléxion fait plaisir, elle est courte & naturelle. Il est prêt de se mettre à table, mais son empressement va être dupé. Le Lecteur est agréablement attentif. Il ne faut pas oublier ce Vers :

Mais le museau du Sire étoit d'autre mesure.

Le museau du Sire ridiculise *le Sire. Etoit d'autre mesure* : cette circonlocution est beaucoup plus agréable que l'expression naturelle : son museau étoit trop gros.

Honteux comme un Renard qu'une Poule auroit pris,
Serrant la queue & portant bas l'oreille.

Ces deux Vers peignent, on ne peut pas mieux, la honte d'un trompeur qui se voit trompé.

Les Grenouilles qui demandent un Roi. Dans Phèdre & dans la Fontaine.

La Fable des *Grenouilles qui demandent un Roi* a dans le Latin de Phèdre des beautés que notre Langue ne sauroit rendre, puisqu'elle ne l'a pu dans la bouche de la Fontaine. Il y a aussi un grand nombre de beautés dans la Fontaine, que Phèdre n'auroit pû rendre en Latin ; car les choses sont à peu-près égales des deux côtés. Il y a des expressions qui ne se transportent pas.

Cependant la Fontaine a jetté dans son récit beaucoup de graces : il en communique à tout ce qu'il touche. Mais peut-être qu'il a poussé le riant un peu trop loin, quand il a dit que les Grenouilles n'ôsoient regarder leur Roi *au visage*. On ne voit pas bien où est ce *visage*, ni ce qui peut en tenir lieu dans un *Soliveau*, cela paroit forcé. Par la même raison dans ces deux Vers :

Et leur troupe à la fin se rendit familière
Jusqu'à sauter sur les Epaules *du Roi.*

Où trouver ces *Epaules* dans un *Soliveau*? La vérité manque.

Rien de plus beau que ce Vers Latin de Phèdre:

Ranæ vagantes liberis paludibus.

Les *Grenouilles qui erroient en liberté* dans leurs marais. Le mot *vagantes*, qui signifie *errantes*, est une image peinte d'un trait. *Liberis*, qui veut dire *libres* ou *en liberté*, est une épithète bien choisie par opposition à l'esclavage qui doit suivre. *La troupe pétulante saute sur le Soliveau.* Un moment auparavant c'étoit la race peureuse, *timidum genus*, maintenant c'est la canaille insolente. Voila l'image de la Populace, qui commence par avoir peur, qui ensuite demande pourquoi, & qui finit par être insolente. Il y a dans cette même Fable de Phèdre d'autres endroits qui méritent d'être remarqués pour leur beauté.

L'Homme entre deux âges. Dans Phèdre & dans la Fontaine.

Dans la Fable de *l'Homme entre deux âges*, la Fontaine semble avoir mieux réussi que Phèdre. 1. Parce qu'il suppose que c'est un Homme qui songe à se marier: puisqu'il tiroit sur le grison, on doit naturellement le supposer sage: au-lieu que dans Phèdre, il paroit encore livré à de folles amours. 2. Il le suppose riche; & c'étoit par cette raison qu'on l'aimoit. C'est un avis aux riches, qui s'imaginent quelquefois qu'on ne les aime que pour eux. 3. La Fontaine met mieux au fait de la maneuvre que jouent

les deux Femmes. Phèdre ne le dit que dans le dernier Vers, ce qui jette de l'embaras dans son récit. 4. Il met la Morale dans la bouche du Vieillard même; elle y sied bien, elle y a du feu.

Je vous rends, leur dit-il, mille graces, les Belles,
Qui m'avez si bien tondu;
J'ai plus gagné que perdu:
Car d'Hymen, point de nouvelles.
Celle que je prendrois voudroit qu'à sa façon
Je vécusse, & non à la mienne,
Il n'est tête chauve qui tienne;
Je vous suis obligé, Belles, de la leçon.

Le caractère des deux Femmes est beau dans le Latin de Phèdre, il l'est encore plus dans le François de la Fontaine:

L'une encor verte, & l'autre un peu bien mure;
Mais qui réparoit par son art
Ce qu'avoit détruit la Nature.

La *Jeune* saccageoit les *poils blancs*: cette expression peint d'un seul mot, le sentiment, l'action, & l'effet qu'elle produit.

Rien n'est si beau, si vif, si badin, que la manière dont se fait l'opération, dans la pièce de la Fontaine; & l'on sent de quel ton cela doit être dit.

Ces deux Veuves en badinant,
En riant, en lui faisant fête.

Le Loup & la Grue. Dans Phèdre & dans la Fontaine.

La Fable *du Loup & de la Grue*, telle qu'elle se trouve dans le Latin de Phèdre, est courte, simple, mais d'une beauté inimitable dans sa simplicité, qui en fait la prin-

Fig. 1.



JUPITE Roi de Phenicie, et Sœur de Cadmus,
server mal pour la posseder, se deguèsa en Taureau,
la lui ayan a passa en Europe. Quelquesuns ont Cru
ayant tué c sant la guerre aux Pheniciens.



CERES, t se nommoit Cenis; elle obtint de
serpine que en homme & d'etre invulnérable:
le Mont les Centaures qui l'etoufferent. Neptune
consideré esse la changea en Oiseau.

principale grace. *Il est dangereux de rendre service aux Méchans*; voila la penſée morale. Un Loup avoit un os dans le goſier: il prie la Grue de le lui tirer, elle le fait: elle eſt payée d'ingratitude. Voila l'Action qui couvre la penſée. On en voit le commencement, le milieu, la fin. La Grue n'a pas été choiſie au hazard, elle avoit l'inſtrument propre pour faire l'opération, un cou très long. En ſecond lieu, ſes longues pattes & cette grande phyſionomie ne peignent pas mal un Sot, *qui ſur ſes longs pieds, s'en va je ne ſai où.*

Dans la Fontaine cette Fable n'eſt point ſi parfaite que dans Phèdre, on n'y voit point tant de préciſion; il y a plus de feu, mais moins d'art. Le tout eſt mieux arrondi dans Phèdre, les parties ſont mieux fondues enſemble.

Les Loups mangent gloutonnement.

La Fontaine emploie ce Vers pour rendre le ſeul mot *devoratum* du Latin de Phèdre.

Un Loup donc étant de frairie,
Se preſſa, dit-on, tellement,
Qu'il en penſa perdre la vie:
Un os lui demeura bien avant au goſier.

Ces Vers ne ſont point ſans graces; mais en voila cinq pour rendre le prémier de Phèdre.

Os devoratum fauce cum hæreret Lupi.

Le Rat des Champs & le Rat de Ville. Dans Horace & dans la Fontaine.

La Fable du *Rat des Champs & du Rat de Ville* eſt tirée d'Horace (*a*), & commence ainſi: *Olim*

(*a*) Lib. II. Sat. 6.

. . . . *Olim*
Rusticus urbanum murem mus paupere fertur
Accepisse cavo veterem vetus hospes amicum,
&c.

Dans cette Fable le récit d'Horace est toujours simple ; mais comme le tissu des choses s'élève & s'abaisse, l'expression s'élève & s'abaisse aussi. Il y a sur le même fonds de simplicité, plusieurs tons. Quand il peint le trou du Rat champêtre, rien n'est si petit, si étroit. Quand le tour du Rat de Ville est venu, on entend de beaux Vers :

. . . . . *Terrestria quando*
Mortales animas vivunt sortita : neque ulla est
Aut magno aut parvo lethi fuga, &c.

Les graces & la politesse de la Cour d'Auguste s'y font sentir d'un bout à l'autre dans les actions & dans les discours des deux Acteurs. L'économie du Campagnard n'ôte rien à son bon cœur, ni le luxe du Citoyen à ses attentions pour son Hôte, quoiqu'habitant de la campagne. Que ce Vers est beau !

Tangens male singula dente superbo.

Le Rat de Ville touchoit à peine ce qu'on lui servoit. *Male* signifie de mauvaise grace. *Dente superbo*, ses dents orgueilleuses, accoutumées à la bonne chère dédaignoient de se prêter à ces mêts rustiques : l'expression est forte.

Le discours du Rat de Ville commence brusquement, avec un sérieux qui devient en-

ensuite grotesque par les grandes maximes qu'il débite. Il repète sans doute ce qu'il avoit ouï dire souvent dans les festins des Payens, où l'idée de la mort étoit employée pour reveiller le goût du plaisir.

Lorsque le Rat de Cour a placé son Hôte sur un tapis précieux, il se fait reconnoître dès le prémier trait. Il savoit les usages du grand monde. Il court, va, vient, *cursitat*; on diroit un Officier qui a retroussé sa robe pour être plus agile, *veluti succinctus*; image riante. Les mêts arrivent sans interruption, *continuat*. Il fait lui-même l'essai de tout ce qu'il présente, *prælambens*, autre image.

La beauté de cette pièce d'Horace consiste dans les traits suivans. 1. Elle renferme une vérité intéressante. 2. Cette vérité est couverte d'une allégorie gracieuse, qui en présente successivement les parties dans des images variées. 3. Ces images sont vives, tous les traits en sont marqués d'une façon sensible; on voit les deux repas & les deux Convives. 4. Les expressions sont justes, & rendent les pensées nettement. 5. Les tours sont naturels & vifs. 6. Les parties sont liées adroitement, elles sortent toutes du commencement comme une tige sort de sa racine. 7. Tout est clair, élégant, & présenté avec toutes les graces dont le sujet étoit susceptible.

On peut faire la comparaison de cette Fable d'Horace avec celle de la Fontaine, qui roule sur le même sujet, & qui commence ainsi:

Autrefois le Rat de Ville
Invita le Rat des Champs,

D'une façon fort civile,
A des reliefs d'Ortolans.

Le Chêne & le Roseau. Pièce de la Fontaine.

La Fable *du Chêne & du Roseau* que nous a donnée la Fontaine, a de grandes beautés. C'est une petite tragédie, qui finit par une cataſtrophe ou révolution. Il y a un intérêt, qui commence dès le ſecond Vers, & qui croît toujours juſqu'à la fin. On voit l'action qui s'engage, qui continue, qui ſe termine. Tout y eſt régulier, proportionné, varié; &, quoiqu'elle ſoit très ſérieuſe, elle ne plait pas moins que les plus riantes.

Du prémier coup d'œil, on y voit le contraſte du grand & du petit, du fort & du foible. Le Chêne y parle avec hauteur & fierté, & le Roſeau avec modeſtie: c'eſt la Nature qui le demande.

Le Chêne un jour dit au Roſeau;
Vous avez bien ſujet d'accuſer la Nature,
Un Roitelet pour vous eſt un peſant fardeau,
Le moindre vent, qui d'avanture
Fait rider la face de l'eau,
Vous oblige à baiſſer la tête.

Cette idée que le Chêne donne de la foibleſſe du Roſeau eſt bien vive: elle tient de l'inſulte. Le plus petit des Oiſeaux eſt pour vous un poids qui vous incommode. *Vous oblige à baiſſer la tête.* Il ſemble que le Chêne s'abaiſſe par bonté pour le Roſeau. Mais il parle de lui bien autrement.

Cependant que mon front au Caucaſe pareil,
Non content d'arrêter les rayons du Soleil,
Brave l'effort de la tempête.

Quelle

Quelle nobleſſe dans les images! Quelle fierté dans les expreſſions & dans les tours! *Mon front*, terme noble & majeſteux. *Au Caucaſe pareil*, comparaiſon hyperbolique. *Non content d'arrêter les rayons du Soleil.* Le mot *arrêter*, marque une ſorte d'empire & de ſupériorité; ſur qui? ſur le Soleil même. *Brave l'effort.* *Braver* ne ſignifie pas ſeulement *réſiſter*, mais *réſiſter avec inſolence.* Ce n'eſt point à la tempête qu'il réſiſte, mais à *ſon effort.* Ces trois Vers, dont l'harmonie eſt forte, pleine, les idées grandes, nobles, figurent avec les trois précédens, dont l'harmonie eſt douce, de même que les idées.

Le Chêne revient à ſon parallèle, ſi avantageux pour ſon amour-propre, dans le Vers ſuivant:

Tout vous eſt Aquilon, tout me ſemble Zéphir.

Et pour rendre ce parallèle plus ſenſible, il le réduit en peu de mots. Quelle énergie dans cette brieveté! Le contraſte eſt obſervé par-tout juſques dans l'harmonie: *tout me ſemble Zéphir* eſt beaucoup plus doux que, *tous vous eſt Aquilon.*

La réponſe du Roſeau eſt polie, mais ſéche.

Votre compaſſion, lui répondit l'Arbuſte,
Part d'un bon naturel.

C'eſt préciſément une contre-vérité. Tout le reſte eſt nettement contradictoire à tout ce que le Chêne a dit, & la vérité y eſt partout ſenſible.

Je plie & ne romps pas. Vous avez jusqu'ici
Contre leurs coups épouvantables
Résisté sans courber le dos;
Mais attendons la fin.

Ce discours est sec, & renferme de la menace. Les Acteurs n'ont plus rien à se dire: c'est au Poète à achever le récit. Il prend alors le ton de la matière. Il peint un orage furieux.

Du bout de l'horizon accourt avec furie
Le plus terrible des enfans
Que le Nord eût porté jusques-là dans ses flancs.

Le vent part de l'extrémité de l'horizon: sa rapidité s'augmente dans sa course. Au-lieu de dire *un Vent de Nord*, on le personifie, & la périphrase donne de la noblesse à l'idée, & de l'espace pour placer l'harmonie.

L'Arbre tient bon: le Roseau plie.

Voila les deux Acteurs en situation parallèle.

Le Vent redouble ses efforts,
Et fait si bien, qu'il déracine
Celui de qui la tête au Ciel étoit voisine,
Et dont les pieds touchoient à l'Empire des Morts.

Ces Vers sont beaux, nobles. L'Antithèse & l'hyperborle, qui règnent dans les deux derniers, les rendent sublimes.

Les Lapins. Fable de la Fontaine.

La Fable *des Lapins* est une des plus jolies Fables de la Fontaine. C'est le gracieux & le riant qui en font le caractère dominant.

A

A l'heure de l'affut : soit lorsque la lumière
Précipite ses traits dans l'humide séjour :
Soit lorsque le Soleil rentre dans sa carrière,
Et que n'étant plus nuit il n'est pas encor jour.

Rien n'est si gracieux que cette peinture du lever & du coucher du Soleil. C'est la Poésie qui en a fourni toutes les couleurs. Le quatrième Vers est des plus heureux pour marquer le point du jour, *sideribus dubiis.*

Le tableau suivant est agréable & amusant.

Je vois fuir aussitôt la Nation
Des Lapins, qui sur la bruyère,
L'œil éveillé, l'oreille au guet,
S'égayoient, & de thim parfumoient leur banquet.

Les Lapins y sont peints d'après nature, *l'œil éveillé, l'oreille au guet, s'égayoient :* l'harmonie est charmante. *Leur banquet parfumé de thim* présente la plus agréable idée. Le terme *banquet*, joint à celui de *parfumer* a beaucoup de dignité & de grace.

Voici la Morale :

Le bruit du coup fait que la bande
S'en va chercher sa sureté
Dans la souterraine Cité :
Mais le danger s'oublie, & cette peur si grande
S'évanouit bientôt. Je revois les Lapins
Plus gais qu'auparavant revenir sous mes mains.
Ne reconnoit-on pas en cela les Humains ?

Le récit mène à la Morale par le chemin le plus court. Elle vient plutôt comme une ré-

réfléxion du Lecteur, que comme une penſée de l'Auteur. On remarque dans toute cette Fable, l'aiſance & la liaiſon des idées, qui ſe tiennent toutes comme par la main, & ſe revêtent des expreſſions les plus juſtes, les plus nobles, les plus riantes, à meſure qu'elles arrivent. Les Muſes dictoient à la Fontaine ce qu'il devoit écrire. Un autre à qui on auroit donné cette même matière, auroit pu y mettre de l'eſprit, de beaux Vers; mais on n'y auroit pas vu cette chaîne d'objets toujours égale & continue: les jointures auroient paru; au-lieu qu'ici tout ſemble l'ouvrage de la Nature, plutôt que celui de l'Art.

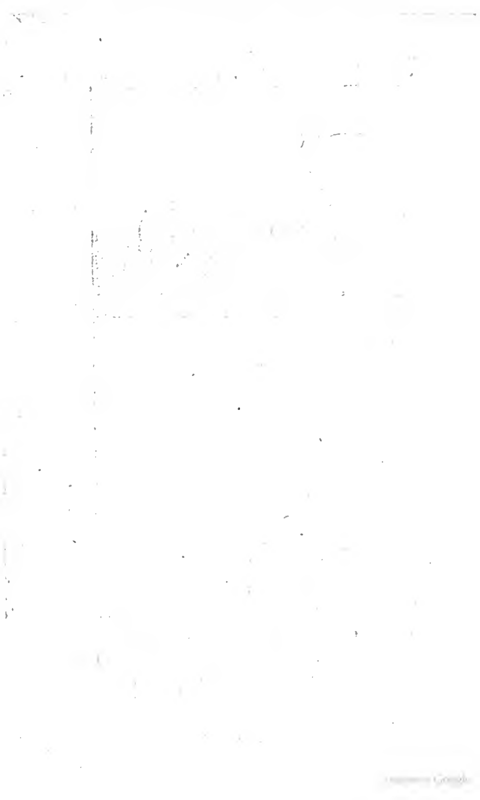
Le Vieillard & les trois Jeunes-hommes. Pièce de la Fontaine.

La Fontaine s'eſt encore diſtingué dans la Fable *du Vieillard & des trois Jeunes-hommes.* Le mérite particulier de cette pièce eſt le grand ſens, & la beauté des ſentimens. Un Vieillard y parle avec une douce autorité, & donne des leçons à des Jeunes-gens, qui raiſonnent ſelon leur âge, c'eſt-à-dire, avec beaucoup de précipitation. Les quatre prémiers Vers ſont d'une beauté admirable. *Labeur* dans le ſixième eſt plus poétique que *travail:* qu'on eſſaie l'un à la place de l'autre. Voici les ſept prémiers Vers.

Un octogenaire plantoit.
Paſſe encor de bâtir; mais planter à cet âge!
Diſoient trois Jouvenceaux enfans du voiſinage:
Aſſurément il radotoit:
Car, au nom des Dieux, je vous prie,
Quel fruit de ce labeur pouvez-vous recueillir.
Autant qu'un Patriarche il vous faudroit vieillir.

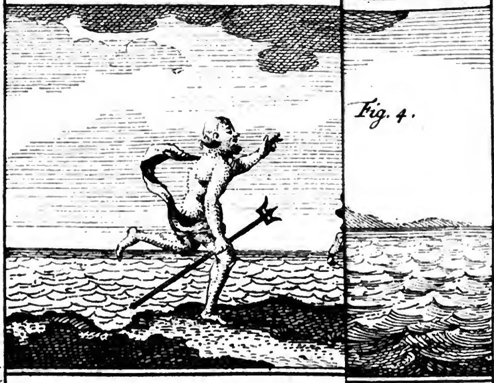
Qu'il y a de beautés dans les deux Vers ſuivans! qu'ils ſont riches & harmonieux!

Ne





VULCAIN, *Dieu des Enfers et qui fut ravie par fils de Jupiter et de Junon. Son près affligée de si laid, que d'un coup de pied il le donna qu'elle il devint boiteux. Depuis il ép avec sa mere.*



NEPTUNE *amoureux de Coronis, e Saturne et Phocide; fit tout ce qu'il put pour en hes marines et de ses mains, il la poursuivit, et su Amphitrite. invoqua le secours de Minerve qui Saturne.*

Ne songez desormais qu'à vos fautes passées,
Quittez le long espoir, & les vastes pensées.

Le *long espoir*, les *vastes pensées*, quel champ d'idées pour le Lecteur! On reconnoit ici le Vers d'Horace, *spem longam reseces.*

. . . . . La main des Parques blêmes
De vos jours & des miens se joue également.

Le mot *blêmes* fait image : c'est le *pallida mors* d'Horace. La Fontaine a imité le reste de la pensée du Latin, en lui donnant cependant un autre tour, qui la rajeunit. Horace avoit dit : *La pâle Mort frappe également du pied à la porte des Rois & à celle des Bergers.* Le Poète François a, comme on voit, remplacé la noblesse par la grace.

Dans les Vers suivans vous voyez une belle ame :

Mes Arrière-neveux me devront cet ombrage.
He bien! défendez-vous au Sage
De se donner des soins pour le plaisir d'autrui;
Cela même est un fruit que je goûte aujourdhui:
J'en puis jouir demain, & quelques jours encore.

Ce sentiment est effectivement noble ; il répand de la douceur & de la bienveillance pour les hommes dans le cœur de ceux qui lisent. Les trois Jeunes-hommes périrent avant le Vieillard. Il les pleura. Cependant ils lui avoient parlé avec peu de respect ; il a tout pardonné à la vivacité de

 leur

leur âge. Il gémit de les voir sitôt moissonnés. Ce caractère est grand, il est noble, il est touchant.

Le Chat, la Belette & le petit Lapin. Pièce de la Fontaine.

Tout est plein de beautés dans les pièces de la Fontaine: chaque sujet est pour lui un terrain différent, dont il tire aussi des fleurs différentes. Il y en a d'une nouvelle espèce dans la Fable *du Chat, de la Belette & du petit Lapin*, dont voici le commencement.

> *Du palais d'un jeune Lapin*
> *Dame Belette un beau matin*
> *S'empara; c'est une rusée.*

Ce commencement est tout-à-fait joli. Sans parler du mot *palais*, qui est grotesque, ni de *Dame Belette* qui est riant, ni de *un beau matin*, qui est naïf; qu'on s'artête à *s'empara*, qui est rejetté à l'autre Vers avec beaucoup de grace & d'énergie. On y voit la Belette, qui se loge tout d'un coup; m'y voila. Cette réfléxion, *c'est une rusée*, n'étoit point attendue; elle est courte, elle est bien placée. Que le Vers suivant est coulant, qu'il est léger!

> *Après qu'il eut brouté, troté, fait tous ses tours.*

C'est un Vers imitatif, qui représente, on ne peut pas mieux, ce que fait un Lapin hors de son trou. Ceux qui veulent que le Latin ait sur le François des avantages que le François n'a pas sur le Latin, seront convaincus d'avouer, en relisant cette Fable, qu'il est impossible de trouver dans la Langue Latine des expressions justes pour tradui-

traduire, fur-tout, le dernier morceau, fi l'on entreprend de rendre les mêmes idées, la même fineffe, le même goût, le même degré.

La Fable de *la Laitière & du Pot au Lait* eft fameufe par fa naïveté. Perette eft d'abord bien peinte en ménagère. Elle marche à grands pas, court au gain. La voila qui fe laiffe aller à fes belles penfées, & à fes idées de fortune. Elle fait de grands progrès, fes defirs font déja réalifés dans fa tête.

La Laitière & le Pot au Lait. Pièce de la Fontaine.

Perette fur fa tête ayant un Pot au Lait,
Bien pofé fur un couffinet,
Prétendoit arriver fans encombre à la Ville.
Légère & court-vêtue elle alloit à grands pas;
Ayant mis ce jour là, pour être plus agile,
Cotillon fimple, & fouliers plats.
Notre Laitière ainfi trouffée.
Comptoit déja dans fa penfée
Tout le prix de fon Lait, en employoit l'argent,
Achetoit un cent d'œufs, faifoit triple couvée.

La joie de Perette fut courte. Emportée par fon imagination, elle fait un petit faut:

Le Lait tombe, adieu Veau, Vache, Cochon, Couvée.

Toutes les idées raffemblées dans ce Vers s'évanouiffent à la fois: le Lait tombe, tout fe réduit à rien. Peut-être que cette Fable auroit dû finir au Lait renverfé. La Fontaine n'auroit pas dû ajouter les circonftances froides de la Laitière battue par fon Mari, & de l'avanture racontée & nommée *le Pot au Lait*.

D. Outre Efope, Phèdre & la Fontaine, n'y

n'y a t-il pas encore d'autres fameux Fabulistes ?

R. Il y en a trois, que nous ne devons pas oublier de faire connoître, savoir Pilpai, Mr. de la Motte, de l'Académie Françoise, & Mr. Richer, Avocat au Parlement de Rouen.

Les Fables de Pilpai.

Pilpai, quoiqu'Esclave, gouverna longtems l'Indostan sous un puissant Empereur. Ses Fables ont de très grands défauts, mais comme cet Auteur a le mérite de l'invention, on doit lui accorder quelque estime. Toute sa Politique étoit renfermée dans ses pièces; c'étoit le Livre d'Etat, & la Discipline de l'Indostan. Un Roi de Perse, prévenu de la beauté de ses maximes, envoya recueillir ce trésor sur les lieux, & fit traduire Pilpai par son Médecin. Les Arabes lui ont aussi décerné l'honneur de la traduction, & il est demeuré en possession de tous les suffrages du Levant.

Ce n'est cependant pas un Modèle à suivre. Ses Fables n'ont souvent ni justesse, ni unité, ni naturel; il les contredit les unes par les autres, & quelquefois elles se contredisent toutes seules. Il fait dire aux Animaux des choses si sérieuses, si étendues & si raisonnées, qu'on les perd de vue dans leurs discours; & quelquefois c'est encore pis dans leurs actions, qui ne sont pas le simbole de nôtres, mais les nôtres mêmes.

Il n'y a d'ailleurs ni ordre, ni arrangement dans ses Fables. Au-lieu d'être détachées, elles sont embarassées les unes dans les autres. Les Acteurs d'une Fable en content de nouvelles, qui sont encore interrompues par d'autres. Le recueil de ces fictions n'est proprement qu'un Roman bizar-

bizarre d'Animaux, d'Hommes, de Génies, où les avantures se croisent à tout moment. A l'exception de quelques endroits où Pilpai paroît ingénieux & solide, il est dans le reste, tout à la fois puérile & sérieux, diffus & sec, inutile à l'instruction, parce que, outre les contradictions qui la détruisent, il ne l'appuie pas d'ordinaire d'allégories assez justes.

Les Fables de Mr. de la Motte.

Les Fables de Mr. de la Motte ont fait beaucoup de bruit dans le monde. Elles n'ont pas les graces de celles de la Fontaine, il en convient lui-même, & se met par cette raison au-dessous de lui. Mais, dit-il (a), „ n'y auroit-il pas quelque „ justice à me compter, en compensation „ des beautés qui me manquent, le mérite „ de l'invention que mon Prédécesseur ne „ s'est pas proposé. Il a donné aux Fa- „ bles anciennes des agrémens tout nou- „ veaux & si précieux, qu'on ne fait le „ plus souvent auquel on doit le plus, „ de l'Inventeur ou de l'Imitateur. Les „ embelissemens l'emportent quelquefois de „ beaucoup sur le fonds, quelque ingénieux „ qu'il puisse être: mais enfin ce fonds n'est „ pas à lui: son esprit n'avoit, pour ainsi „ dire, qu'une affaire; & débarassé du soin „ de l'invention principale, il s'épuisoit „ tout entier sur les ornemens, qui ne sont „ que les inventions accessoires. Pour moi „ (ceci doit m'attirer quelque indulgence), „ je me suis proposé des vérités nouvelles. „ A huit ou dix idées près, qui ne m'ap- „ partiennent que par des additions, ou „ par

(a) Voyez son *Discours sur la Fable*.

„ par l'ufage moral que j'en fais, il a fal-
„ lu inventer les Fables pour exprimer mes
„ vérités; il a fallu enfin être tout à la fois
„ & l'Efope & le la Fontaine. C'en étoit
„ fans doute trop pour moi; il ne feroit
„ pas jufte d'exiger que j'égalaffe ni l'un ni
„ l'autre; & le Public doit être affez con-
„ tent, ce me femble, s'il ne me trouve
„ pas trop loin des deux.

Mr. de la Motte s'engagea à faire cent Fables; & il tint parole. Il y a dans toutes du fens, de l'efprit: il y en a plufieurs qui font fort eftimées: mais on n'y trouve point cette douce ingénuité que l'on admire tant dans celles de la Fontaine.

Les Fables de Mr. Richer. Nous avons de Mr. Richer un Recueil de Fables, qui fe font lire avec plaifir. Il y a dans la plupart de la douceur & de la naïveté. Ces pièces ont paru en divers tems; & on les trouve toutes raffemblées dans l'Edition de Paris de l'an 1748. (a).

Mr. Richer naquit à Longueil, Bourg de Normandie dans le païs de Caux. Ses parens, qui le deftinoient au Bareau, le firent étudier en Droit. Il fe fit recevoir Avocat, plutôt par complaifance que par inclination. Un attrait plus puiffant le tournoit vers la belle Littérature, & fur-tout vers la Poéfie, qui avoit pour lui des charmes inexprimables. Il quitta fon païs, fa profeffion, & vint à Paris pour y perfection-

(a) Cette Collection a été imprimée fous les yeux de l'Auteur, qui en a revu toutes les feuilles, à l'exception de la dernière, pendant l'impreffion de laquelle il fut attaqué de la maladie qui le mit au tombeau.

tionner les talens qu'il avoit reçus de la Nature. Maître alors de ſuivre ſon penchant, il ſe livra à l'étude des Belles-Lettres, & elles devinrent ſa principale & même ſon unique occupation. Nous avons de lui divers Ouvrages. On finiſſoit d'imprimer le dernier Recueil de ſes Fables, lorſqu'une maladie aigue termina ſes jours & ſes travaux. Il mourut à Paris le 12 Mars 1748 dans la 63me. année de ſon âge.

But principal de la Fable.

D. Quel eſt le principal but de la Fable?

R. C'eſt l'Inſtruction. La Fable eſt d'autant plus propre à inſtruire, qu'elle eſt proportionnée à la nature de l'Eſprit humain. Mais, pour qu'elle ſoit inſtructive, il faut toujours ſe propoſer quelque vérité à faire entendre. En beaucoup d'autres Ouvrages on peut ſe déterminer par ce que les faits ont d'agréable ou de touchant, & les traiter ſeulement pour les traiter, ſans aucune vue d'y renfermer quelque inſtruction. Mais ce ſeroit une choſe monſtrueuſe d'imaginer une Fable ſans deſſein d'inſtruire. Son eſſence eſt d'être ſymbole, & de ſignifier par conſéquent quelque autre choſe que ce qu'elle dit à la lettre.

Si on doit toujours obſerver la Vraiſemblance dans la Fable.

D. Doit-on toujours obſerver la Vraiſemblance dans les Fables?

R. Il faut ſe prêter aux fictions des Fabuliſtes, & leur paſſer quelque choſe, tant à l'égard de la Vraiſemblance que de la juſteſſe. Ils ſuppoſent qu'un Loup peut ſuſpendre ſa faim, en voyant un Agneau, & ne le dévorer qu'après lui avoir fait querelle; qu'un Lion peut devenir amoureux d'une Fille, & un Homme de ſa Chatte. Le Renard ſert à manger à la Cigogne ſur une

une assiette : & celle-ci présente au Renard de la viande dans une bouteille.

Ces images sont peu naturelles, ainsi que les Societés d'Animaux ennemis, & dont l'un est la proie de l'autre : mais les anciens Fabulistes leur ayant prêté la parole, & les ayant mis de niveau avec l'Homme, dont ils deviennent les Précepteurs, ont cru devoir étendre la fiction, & supposer sociables les Animaux les plus féroces, en conservant une partie de leur caractère.

Les Fabulistes ont encore suivi un autre usage. Ils donnent les actions des Animaux, toujours nécessaires, pour l'image des nôtres, qui sont libres. Ainsi l'action de l'Ecrevisse, qui marche à reculons, signifie le mauvais exemple qu'une Mère donne à sa Fille. Contentons-nous de la ressemblance qui frape les yeux, sans approfondir l'action trop scrupuleusement. Il est peu de Fables dont l'image soit juste & naturelle dans la dernière exactitude ; on doit avoir quelque indulgence, autrement il faudroit rayer du nombre des Fables celles qui sont les plus célèbres.

Fable célèbre qui péche contre la Vraisemblance.

Une Fable qui péche d'une manière bien sensible contre la Vraisemblance, & qui cependant est l'une des plus célèbres de l'antiquité, c'est celle du Lion qui fait societé avec la Genisse, la Chevre & la Brebis. Ces Animaux, après être convenus de partager entre eux le butin, prennent un Cerf, que le Lion partage en quatre, & dont il prend trois parts sur différens droits qu'il allègue, en menaçant quiconque ôsera toucher à la quatrième. Le Lion choisit fort mal ses Chasseurs. Les trois Associés ne peuvent lui servir de rien, & ils sont d'ailleurs







VERTUMNE, *étant devenu amoureux* | *yant été chassée*
pour s'en faire aimer: mais inutilemen | *sur un Promon*
il la persuada, et elle y consentit avec | *point voulu l'écou*
voyant persuadée reprit sa première | *n bêtes.*



GANIMEDE *fut fils de Tros Roi d* | *une des Nimp*
feint que Jupiter charmé de la beauté | *forme de*
en Aigle et le ravit dans les cieux; | *phosa en Ourse*
il voulut qu'il servit d'Echanson | *re au Ciel.*

leurs trop timides pour se lier avec un Chasseur, dont ils sont eux-mêmes le Gibier. Joignez à cela que le Cerf ne sauroit être la pature que du Lion: la Chevre, la Genisse, & la Brebis ne sont pas des Animaux carnaciers, ils ne mangent point de Cerf, il est donc ridicule de vouloir leur faire part du butin.

Autre Fable qui a le même défaut.

Une autre Fable qui ne péche pas moins contre la Vraisemblance, c'est celle d'un Lion qui devient amoureux d'une Fille. Il la demande en mariage, & se laisse couper à ce prix les grifes & les dents; imprudence qui lui coute la vie. La supposition de cet amour est d'autant plus ridicule, que l'Inventeur la hazarde sans besoin; car le besoin en pourroit justifier la témérité. Mais loin d'en être réduit à feindre un prodige si absurde pour marquer l'imprudence des Amans, il avoit à choisir entre mille autres simboles, qui l'auroient également représentée sans contredire la Nature; elle fournit toujours assez de justes Allégories pour les différens besoins de la Morale, sans qu'on soit obligé pour cela de lui faire aucune violence; & l'art consiste à y mesurer ingénieusement ses fictions.

Sources du Riant dans la Fable.

D. Quelles sont les sources du Riant dans la Fable?

R. L'une de ces sources, c'est de transporter aux Animaux des dénominations humaines, *Maître Corbeau*, *Compère le Renard*, *Sa Majesté Lionne*. Ce badinage, dirigé par de fines convenances, a d'ailleurs son étendue & sa fécondité. Comme on donne aux Animaux des dénominations humaines, on en donne de même à tout ce qui leur appartient. Leur Espèce est une Républi-

publique; l'Assemblée de plusieurs est une Diète, un Sénat; leurs Instincts différens sont des Réglemens & des Loix: mascarade ingénieuse, qui ne va pas à les faire méconnoître, mais seulement à nous mieux représenter en eux, & qui offre tout à la fois à l'imagination, & l'Animal & l'Homme joué sous son nom.

Une autre source du Riant, c'est d'appliquer quelquefois de grandes comparaisons aux plus petites choses, comme dans cet exemple:

Deux Coqs vivoient ensemble: une Poule survint;
Et voila la guerre allumée.
Amour, tu perdis Troye!

Il semble que l'Auteur regarde ici les deux evènemens du même œil, & l'on sent avec lui la parité essentielle des deux faits: on se moque de la fausse grandeur que l'on attachoit auparavant à l'un des deux.

Manière de bien réciter les Fables & autres Pièces.

D. Comment doit-on réciter les Fables?

R. Comme il est important que les Jeunes-gens, qui récitent des Fables, fassent voir qu'ils sentent eux-mêmes & qu'ils comprennent ce qu'ils disent, voici les principales choses qu'il y a à observer pour y réussir.

1. La prononciation doit être nette; & pour cela, il faut parler doucement, distinguer les sons, ne point négliger les finales, séparer les mots, les sillabes, s'arrêter aux points, aux virgules, & par-tout où le sens & la netteté l'exigent. On entend toujours avec plaisir une prononciation nette, qui

qui porte à l'oreille les mots, sans confusion, sans embaras: l'esprit en voit mieux l'ordre & le détail des pensées.

2. La prononciation doit être exacte, aisée, & coulante.

3. Il faut prendre le ton convenable à ce qu'on dit. Comme ces tons varient à l'infini, il est très difficile d'en marquer les différences, & d'en donner des règles. On peut cependant les réduire à trois espèces, qui sont le ton familier, le soutenu, & un troisième, qui tient le milieu entre les deux, & qu'on peut appeller ton moyen.

Le ton familier est celui de la conversation ordinaire parmi les honnêtes-gens, lequel n'est ni chantant, ni monotone. Il est plus facile de l'aprendre par imitation que par règles. Le ton soutenu est celui qu'on emploie dans la déclamation des discours graves, ou lorsqu'on lit des ouvrages très sérieux. La voix est toujours pleine, les sillabes sont prononcées avec une sorte de mélodie, demi-chantante: on ne varie les infléxions qu'avec dignité. Le ton moyen a un peu plus d'apprêt que le familier, & un peu moins que le soutenu. Ces trois espèces de tons ont chacun leurs degrés, selon les Acteurs, les Auditeurs, les Lieux & les Sujets.

Les gestes & les airs qu'il faut avoir en récitant.

D. Que doit-on observer par raport aux gestes?

R. Il ne faut pas demander aux Enfans les grands gestes. On croit communément que faire des gestes, c'est remuer, sur-tout les mains. Faire des gestes, c'est montrer par le maintien ou le mouvement du corps, qu'on sent, ou qu'on pense. Que les Enfans se tiennent bien, qu'ils aient un

un air gracieux & conforme à ce qu'ils disent, qu'ils paroissent sentir, c'est assez. S'ils font quelques mouvemens des mains, que ce soit des naissances de gestes plutôt que des gestes formés. Il n'en plairont pas moins. Ils auront l'air d'être retenus par une certaine honte qui, à leur âge, vaut presque autant que les graces.

Veut-on leur occuper les yeux, il faut leur faire imaginer les personnes à qui ils sont censés parler, leur situation, leur attention. Par exemple, s'ils récitent la Fable *du Chêne & du Roseau*, & que ce soit le Chêne qui parle, il faut leur faire imaginer un Roseau, qui écoute, dans un lieu, où leurs yeux, & le peu de gestes qu'ils feront, puissent se porter.

Comme les mains embarassent fort les Enfans, sur-tout la gauche, il faut leur donner un livre, un papier roulé, un dos de chaise qui les cache à moitié & leur ôte une partie de leur embaras; cela vaut mieux qu'un bras qui fait la pagode, avec une monotonie dégoutante.

Dans les choses qui doivent se faire avec goût, le prémier point est de mettre l'Acteur à son aise. Il y a des Acteurs plus plians les uns que les autres. On voit des Enfans qui ont des graces dès le berceau. D'autres, au contraire, sont gauches dans leurs mouvemens. Les prémiers n'ont presque pas besoin de Maîtres; il suffit de leur montrer le chemin, & de les laisser aller à cette aimable liberté, qu'une autorité sombre ne manqueroit pas d'éteindre. Quant aux autres, si on leur donne des leçons, il faut qu'elles soient toujours gaies & riantes.

Pour

Pour empêcher que les Jeunes-gens ne prennent de mauvaises habitudes, il faut leur donner l'exemple, & dire devant eux comme on veut qu'ils disent: leur répéter plusieurs fois les tons, les airs de tête, &c. puis les engager à s'essayer sur le champ. S'ils n'ôsent le faire en présence de leurs Maîtres, il faut les prier de s'exercer seuls, vis-à-vis d'un miroir. Là, ils s'écouteront, se regarderont, s'approuveront, se blâmeront à leur aise, &, pour peu qu'ils aient un commencement de sens & de goût, ils sauront bien retrouver les gestes du modèle, ou les remplacer. Après quoi, ils reparoitront avec plus de confiance, & par conséquent plus de succès.

ARTICLE III.

Du Sens moral des plus belles Fables, & de leur application, suivant le raport qu'elles ont ou aux choses, ou aux personnes, dans les différens états de la vie.

D. Comment peut-on distribuer les Fables morales, lorsqu'on veut les lire avec fruit, & en faire une juste application?

Distribution des Fables morales pour les lire avec fruit.

R. On peut les distribuer suivant le raport qu'elles ont ou aux personnes ou aux choses.

Comme il s'agit principalement ici de l'éducation & de l'instruction des Enfans, on peut diviser en deux classes les Fables qui

qui regardent les personnes. La prémière classe contient les Fables qui ne peuvent guère être appliquées qu'à ceux qui élèvent ou instruisent la Jeunesse, aux Pères & aux Mères, ou à ceux à qui ils confient le soin de leurs Enfans. La seconde classe comprend les Fables qui ont les Enfans pour objet. Les Fables considerées suivant le raport qu'elles ont aux choses, peuvent être mises dans l'ordre ou des défauts que l'on veut faire éviter aux Enfans, ou des vertus qu'on veut leur inspirer, ou de l'un & de l'autre ensemble.

Fables pour ceux qui sont chargés de l'éducation.

Venons aux exemples; & commençons par les Fables de la prémière classe, par celles qui sont les plus propres à servir de leçon aux personnes chargées de l'éducation.

L'Enfant & la Mère.

La Fable de *l'Enfant & de sa Mère* est très propre à faire voir que les Enfans, que l'on ne punit pas d'abord pour de petites fautes, en commettent dans la suite de plus grandes, qui les conduisent enfin au précipice: au-lieu que de légères punitions faites à propos, peuvent garantir d'autres châtimens plus honteux.

Le Renard, le Singe, & les Animaux.

La Fable *du Renard, du Singe & des Animaux* est propre à enseigner en quoi consiste l'Education des Enfans. Elle peut servir à marquer que l'Education consiste à élever les Enfans selon l'emploi auquel on les destine; car de même que la *Couronne de Roi*, dont il s'agit dans cette Fable, ne convenoit pas à tous les Animaux qui la voulurent essayer, toute profession ne convient pas non plus à toute sorte de personnes: & l'étude du caractère d'esprit des Enfans, est la principale chose à laquelle les

les parens doivent s'attacher. Mais comme la bonne éducation perfectionne le bon Naturel, & que la mauvaise le détruit: il ne feroit point mal de faire entendre cela à ceux qui élèvent mieux certains de leurs Enfans que d'autres, par la Fable de *Laridon & César*; comme aussi par celle *de l'Aigle & du Hibou*, de leur faire voir combien est ridicule la sotte prévention de quelques Pères & Mères en faveur de leurs Enfans, souvent pleins de défauts.

Laridon & César.

L'Aigle & le Hibou.

La Fable *du Singe & de ses deux Petits* peut faire connoître combien sont dangereuses les caresses excessives des Parens, quand ils ne savent pas les ménager & les dispenser à propos.

Le Singe & ses deux Petits.

La Fable *du Corbeau & du Renard* peut très bien convenir aux Gouverneurs & Gouvernantes des Enfans, qui ne sauroient trop s'appliquer à prendre de l'ascendant sur l'esprit de leurs Elèves, & à ne les point gâter par de lâches flateries ou une complaisance outrée.

Le Corbeau & le Renard.

Les parens, qui ont plus soin de la beauté du corps de leurs Enfans, que de celle de leur esprit, pourroient être renvoyés à la Fable du *Loup & de la Tête*. Elle apprend en effet que la beauté du Corps est de moindre prix que celle de l'Ame; qu'il ne faut pas toujours juger du mérite de l'Homme par l'extérieur, ni se laisser séduire par de belles apparences.

Le Loup & la Tête.

Le bon exemple est une chose si essentielle dans les personnes qui se chargent de l'éducation des autres, que si nous voulons que nos avis soient utiles, il faut pratiquer nous-mêmes ce que nous enseignons aux autres, ce qui peut se montrer en badinant

Les deux Ecrevisses.

dinant par la Fable *des deux Ecrevisses.*

Le Cerf & le Chasseur. On peut guérir l'amour-propre, si naturel aux Jeunes-gens, en leur faisant comprendre que ce qu'ils admirent souvent en eux-mêmes, & ce qu'ils regardent comme mérite; est quelquefois la cause de leur perte, comme on le voit par la Fable *du Cerf & du Chasseur.*

Le Lièvre & les Grenouilles. Les Enfans trop craintifs peuvent être guéris de ce défaut par la Fable *du Lièvre & des Grenouilles*, en faisant voir que la timidité excessive, cause souvent à l'Homme de grands maux. Ce n'est pas qu'il ne faille inspirer de la crainte aux Enfans; mais il ne faut pas qu'elle aille jusqu'à les rendre poltrons, de même que les moyens qu'on doit prendre pour les en guérir, ne doivent pas les porter jusques à la témérité ou l'effronterie.

Le Paon & la Grue. La honte est le principe de la pudeur & de la modestie, c'est la marque d'un bon naturel; mais quand elle est excessive, on peut la guérir peu à peu en encourageant doucement les Enfans sur ce qu'ils ont de bon & de louable, & la Fable *du Paon & de la Grue* peut être appliquée à cette occasion.

Le Loup & le Renard. Comme les Enfans sont d'ordinaire opiniâtres, on peut leur faire voir le danger de ce défaut, en leur mettant devant les yeux la Fable *du Loup & du Renard*, par laquelle ils apprendront, que si l'on ne guérit de bonne heure ce défaut, il s'enracine tellement, qu'on a beau se contrefaire après cela, on en revient toujours à son prémier naturel.

Le Renard & le Chat. Si les Enfans sont sujets au mensonge, comme il arrive ordinairement, on peut leur



VENUS rie, reprenoit les actions des Dieux et des chasse, lui co. La première fois qu'il vit Venus, les beau jeunehon n'y trouvoit rien à redire: Après l'avoir Venus, pour co a chaussure nétoit pas assez belle.



JUPITER e et de Rhea Déesse des Royaumes, fut mes, etoit fils uauté de Saturne qui les vouloit manger. son pere qui louse et persécuta toujours les Maitresses res, le ciel lui urope, Semele, Io, et Latone.

leur en inspirer de l'horreur, en leur apprenant par la Fable *du Renard & du Chat*, que rarement le menteur réussit, & que la tromperie conduit souvent à une mauvaise fin.

La Gourmandise étant un défaut assez ordinaire dans les Enfans, on peut les en guérir par la Fable *du Chat & des Rats*, qui leur apprend combien la gourmandise, qui en elle-même est basse & infame, est préjudiciable à celui qui en est atteint.

Le Chat & les Rats.

Quand les Enfans sont devenus plus grands, on peut leur inspirer l'horreur des mauvaises compagnies, en leur réprésentant le danger qu'il y a d'en fréquenter, puisqu'outre que l'on se corromt avec elles, & qu'on est souvent entraîné avec les méchans dans les actions les plus criminelles, il arrive aussi quelquefois que l'Innocent est puni pour le Coupable, comme on le voit par la Fable *du Laboureur & de la Cigogne.*

Le Laboureur & la Cigogne.

Quelquefois les Jeunes-gens savent se déguiser, & croyent en imposer par-là. Mais on peut les guérir de cette hypocrisie, en leur montrant combien ils s'exposent à la honte, si une fois, malgré les efforts qu'ils font pour se cacher, quelcun de leurs défauts vient à se découvrir. Il faut être naturel, & c'est ce qu'on peut leur apprendre par la Fable *de l'Ane couvert de la peau du Lion.*

L'Ane couvert de la peau du Lion.

Tout le monde n'est pas capable de l'éducation des Enfans: il faut de la prudence pour les reprendre à propos, & savoir tempérer la rigueur par une douceur raisonnable; car les réprimandes faites à contre-tems produisent souvent plus de mal que de bien; c'est ce que la Fable *de l'Enfant*

L'Enfant & le Maître d'Ecole.

fant & du Maître d'Ecole peut aisément faire entendre.

Le Loup & le Mulet.

Les Maîtres qui se chargent d'enseigner, doivent étudier le naturel des Jeunes-gens, afin de proportionner leurs instructions à la connoissance qu'ils auront de ce naturel: se souvenant toujours que l'art est inutile, s'il n'est secondé par la nature, comme nous l'apprend la Fable *du Loup & du Mulet.*

Le Sculpteur habile & l'ignorant.

La Fable *du Sculpteur habile & du Sculpteur ignorant*, peut aussi servir à faire voir que les Jeunes-gens sont capables de tout, pourvu qu'ils soient bien conduits, & que le même sujet qui peut devenir excellent entre les mains d'un habile Maître, peut se gâter entre les mains d'un autre qui sera ignorant.

Le Pêcheur & le Petit Poisson.

On peut inspirer aux Jeunes-gens l'amour de la Religion & de leur salut, en leur faisant comprendre par la Fable *du Pêcheur & du petit Poisson*, que c'est-là le seul bien solide & durable, qu'il faut préférer à tous les autres: puisque tout ce qui est au monde est incertain & périssable, & qu'il n'y a que la vie future qui soit assurée & permanente.

Le Renard & les Buissons.

La Fable *du Renard & des Buissons* peut apprendre aux Jeunes-gens comment il faut traiter avec les différentes personnes, selon la différence de leurs qualités, & de leurs emplois.

La Cour du Lion.

Celle de *la Cour du Lion* peut aussi servir au même dessein: elle enseigne de quelle manière on doit se comporter avec les Grands.

Le Charlatan.

Le Grand-Maître des Langues, c'est l'Usage. Quand on les charge de trop de règles,

règles, on ressemble au *Charlatan* de la Fable.

Pour inspirer aux Enfans du goût pour l'Histoire, la Géographie, &c. on peut recourir à la Fable qui est intitulée dans la Fontaine, *le Pouvoir des Fables:* elle est fort propre à leur apprendre que si les Fables ont eu véritablement tant de pouvoir sur le Peuple d'Athènes, quoiqu'elles ne soient que des fictions; l'Histoire & les autres Sciences doivent faire bien plus d'impression sur l'esprit.

Le pouvoir des Fables.

Comme les Enfans sont plus portés aux Sciences vaines qu'à celles qui sont utiles & solides, on peut les détourner des premières, en leur faisant voir l'incertitude de ces Sciences vaines & curieuses, qui laissent plus de vuide que de réalité dans l'esprit: & en leur persuadant par le moyen de la Fable de l'*Horoscope*, que pour une fois qu'elles rencontrent juste, par un pur effet du hazard, elles nous jettent le reste du tems dans des perpléxités qui sont la source de mille inquiétudes.

L'Horoscope.

La Fable *de la Fourmi & de la Cigale* peut servir utilement pour faire connoître aux Jeunes-gens, que c'est un tems perdu que celui qu'on emploie aux exercices purement divertissans, si on ne mêle à propos les jeux & les occupations sérieuses.

La Fourmi & la Cigale.

La Fable de *la Poule & de ses Poussins* peut servir à apprendre aux Filles en particulier, qu'il ne faut jamais blâmer dans les autres les défauts que l'on peut avoir en soi; quoique cette Fable convienne également à toute sorte de personnes.

La Poule & ses poussins.

Pour le choix que les Filles à marier doivent

L'Hirondelle amoureuse.

vent faire d'un Epoux, il semble qu'on peut les renvoyer à la Fable de l'*Hirondelle amoureuse*: elles y apprendront qu'il n'y a point de mariage heureux, si l'on s'attache plus au bien, qu'à la conformité des humeurs. La Fable *du mal marié* peut aussi servir sur cela de leçon: aussi bien que celle *de l'Homme qui a deux femmes*, & celle du *Héron & de la Fille*.

Le mal marié. L'Homme qui a 2 Femmes. Le Héron & la Fille. La Puce & l'Homme.

On doit corriger les Enfans en toute occasion, en leur faisant entendre qu'il n'y a point de mal, quelque petit qu'il soit, qui ne mérite châtiment: tant parce que le petit mal qu'on néglige peut devenir grand, que parce que les Enfans n'en commettent de petits, que par la raison qu'ils ne sont pas capables d'en faire de plus considérables; mais ils font tout le mal qu'ils peuvent, comme *la Puce* de la Fable: c'est pourquoi ils méritent d'en être punis comme elle.

Le Chevreau & le Loup.

La Fable du *Chevreau & du Loup* peut faire connoître à quoi l'imprudence expose les Jeunes-gens, qui ne peuvent se garantir des pièges qu'on leur tend sans cesse, qu'en suivant les bons conseils de ceux qui ont plus d'expérience qu'eux.

Le Coq & la pierre precieuse.

Le moyen de détourner les Jeunes-gens de la recherche des choses agréables qu'ils préfèrent toujours à l'utile, c'est de leur faire connoître le véritable prix des choses, dont la valeur ne consiste que dans l'utilité réelle qu'on en peut retirer; & de les renvoyer pour cela à la Fable *du Coq & de la Pierre précieuse*.

Le Gland & la Citrouille.

Les matières les plus importantes peuvent s'apprendre par les Fables. Quelle matière est en effet plus importante que la con-

connoiſſance de Dieu & de la Providence ? Cependant pour l'apprendre, il ne faut que lire la Fable *du Gland & de la Citrouille*. On en peut tirer pluſieurs inſtructions très morales.

On peut auſſi apprendre de la Fable les autres devoirs envers Dieu. Celle de *Simonide préſervé par les Dieux* marque que les Payens mêmes croyoient que la Divinité prend toujours ſoin de ceux qui la ſervent.

Simonide préſervé par les Dieux.

Les grands Pécheurs peuvent auſſi y trouver quelque leçon. La Fable du *Milan malade* leur apprend que ceux qui ont toujours vécu dans le deſordre & dans le crime, ne doivent guère eſpérer que Dieu les regarde d'un œil favorable, quand ils ſont réduits à la dernière extrémité.

Le Milan malade.

Tout cela fait voir qu'on peut tirer des Fables plus d'utilité qu'on ne s'imagine ordinairement, puiſqu'on y trouve des inſtructions ſur les ſujets les plus importans. Il n'y en a point de ſi recommandé dans la Religion, ſur lequel la Fable ne puiſſe nous inſtruire. La penſée de la Mort, par exemple, qui eſt ſi capable de nous détourner du vice, ſe peut puiſer dans la Fable *du Païſan & de la Mort*. Et ainſi des autres.

Le Païſan & la Mort.

Veut-on un exemple de la néceſſité de travailler de notre côté, ſi nous voulons que la Providence ne nous abandonne pas ? On le trouve dans la Fable du *Chartier embourbé*.

Le Chartier embourbé.

On trouve auſſi dans la Fable des exemples de toutes les Vertus. Si vous voulez un exemple de la *Prudence*, vous n'avez qu'à lire la Fable *de l'Hirondelle & des petits Oiſeaux*;

L'Hirondelle & les petits Oiſeaux.

Oiseaux; elle vous aprendra qu'il ne faut rien faire au hazard, mais tout avec réfléxion & prévoyance.

Le Bufle. C'eſt une règle de la prudence de n'être point trop crédule; vous la trouvez auſſi dans les Fables. Celle du *Bufle* vous apprend qu'il ne faut point ſe laiſſer mener par le nez, & que tel qui ſe croit fort habile, rencontre encore plus fin que ſoi.

Le Renard & la Taupe. La Fable *du Renard & de la Taupe* vient ici à merveilles. On y voit comme les plus grands génies font ſouvent les plus grandes fautes, & comme il ne faut jamais mépriſer les bons conſeils, de quelque part qu'ils viennent.

Les Loups & les Brebis. La défiance qui eſt la mère de la ſûreté, dit le Proverbe, trouvera bien ſans doute ſa place dans les Fables. On la peut apprendre dans la Fable des *Loups & des Brebis*; car le précepte de l'Evangile qui nous ordonne d'aimer nos Ennemis & de leur faire du bien, ne nous défend pas de nous en défier.

L'Arbre & le Roſeau. Cette règle de la prudence mène à une autre, qui eſt de céder quelquefois au tems: Vous la trouvez dans la Fable de *l'Arbre & du Roſeau*, où l'on apprend que c'eſt ſouvent s'attirer de grands maux, que de vouloir réſiſter à un puiſſant ennemi; mais que de quelque rang que l'on ſoit, il faut quelquefois céder par prudence.

Le Renard & le Bouc. La Fable du *Renard & du Bouc*, qui dit qu'en toute choſe il faut conſidérer la fin, a pour but de nous apprendre, que nous ne devons pas nous nuire en faiſant du bien aux autres.

Midas. La Femme & le Secret. Une des plus grandes fautes que l'on faſſe

faſſe dans le monde, c'eſt de garder mal le ſecret; les Fables qui nous inſtruiſent là-deſſus ſont celles de *Midas* & de *la Femme & du Secret*, toutes deux font voir le danger qu'il y a de confier ſon ſecret à une perſonne dont on n'a pas bien éprouvé la prudence.

L'Allouette & ſes Petits.

La Fable de *l'Allouette & de ſes Petits* nous apprend, qu'on eſt fort mal ſervi quand on s'attend à d'autres qu'à ſoi-même. Auſſi la prudence veut qu'on ne ſe remette ſur un autre du ſoin de ſes propres affaires, que quand on n'eſt point en état d'y veiller par ſoi-même.

Le Loup & la Grue.

On trouve dans les Fables un modèle de la conduite des Grands & du peu de fond qu'il y a à faire ſur eux. La Fable *du Loup & de la Grue* eſt ſur-tout une leçon pour ceux qui fondent l'eſpérance de leur fortune ſur les ſervices qu'ils auroient pu rendre à quelque Grand; car outre qu'ils ſont ordinairement ingrats, ils ſont le plus ſouvent injuſtes; & c'eſt beaucoup s'ils ne nuiſent pas à ceux mêmes qui les ont ſervis.

Le Lion & le Rat.

Si l'on eſt ſi mal récompenſé des ſervices qu'on rend, ce n'eſt pas le moyen de ſe porter à obliger les autres, cependant le bienfait eſt la marque d'un cœur généreux. Auſſi nul bienfait n'eſt-il jamais perdu; la Fable *du Lion & du Rat* en eſt une preuve. Elle nous apprend à ne conſidérer point la perſonne qu'on oblige, mais ſeulement le plaiſir de rendre ſervice, qui porte toujours avec ſoi ſa récompenſe, quand meme il n'en auroit point d'autre.

Le Pêcheur & les Poiſſons.

La plupart des ſervices ne ſont ſi mal reçus, que parce qu'ils ſont rendus ou à con-

contretems, ou de mauvaise grace. Un service rendu à propos, oblige doublement: & souvent la manière d'obliger fait plus de plaisir que le service même. La Fable *du Pêcheur & des Poissons* est une leçon de prudence, qui nous apprend à choisir les tems & les lieux pour faire tout ce que nous faisons.

La Lice & sa Compagne.

Il faut du discernement dans les services qu'on rend, & qui peuvent avoir des retours fâcheux. Par exemple, s'il s'agit de donner à quelcun sa confiance ou de le recevoir chez soi, la Fable *de la Lice & de sa Compagne* doit nous servir de règle pour ne pas nous livrer indifféremment à tout le monde.

Le Renard & le Linx.

La Fable *du Renard & du Linx* nous aprend à user de dissimulation avec les faiseurs de complimens, pour ne pas faire semblant d'apercevoir les pièges qu'ils nous tendent, & être néanmoins toujours sur ses gardes, pour ne s'y pas laisser surprendre.

Le combat des Oiseaux & des Animaux terrestres.

Celui qui est capable de trahir par intérêt un parti auquel le sang ou l'amitié l'attache, doit se cacher de honte, comme la Chauve-souris dans la Fable *du Combat des Oiseaux & des Animaux terrestres.*

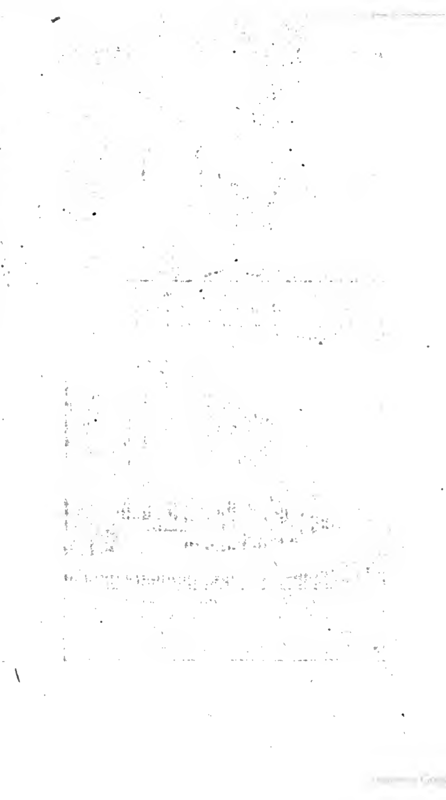
Le Laboureur & le Serpent.

La prudence veut qu'on se défie des trompeurs, & sur tout d'un Ennemi réconcilié. C'est ce qu'Esope nous apprend par la Fable *du Laboureur & du Serpent.* Les malheurs d'autrui doivent en cela nous servir de règle.

Le Renard & le Lion.

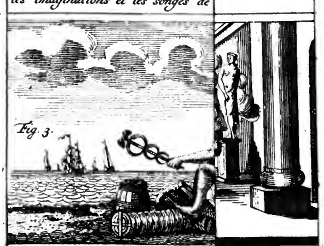
Une Fable qui peut nous apprendre à profiter des malheurs d'autrui, c'est celle *du Renard & du Lion;* car il faut user de prévoyance en toutes choses, ne rien entreprendre sans en avoir examiné les suites,

&





MORPHÉE *fut un des Ministr*[...]*es Enfers selon*
étoit dans des lieux sombres de p[...]*s des Enfers,*
repos: son emploi étoit de change[...]*s exécutoient.*
les imaginations et les songes de



MERCURE *étoit fils de Jupit*[...]*sa mere*
le messager des Dieux et le D[...]*avec une jeune*
trafic et des Voleurs: il présidoit [...]*oient, la Déesse*
méloit un peu des intrigues amou[...]*suite Iante.*

& ne s'engager jamais dans aucune affaire, sans savoir comment on en pourra sortir. C'est-pourquoi il faut se donner de garde de l'inconstance qui nous porte à souhaiter tantôt une chose, tantôt une autre; car quand on est bien, dit le Proverbe, il s'y faut tenir.

Les Grénouilles & leur Roi.

La Fable *des Grenouilles & de leur Roi* est une admirable leçon pour les hommes qui s'abandonnent trop légerement à tous leurs desirs: elle nous montre qu'on néglige ce qu'on a pour se livrer à des souhaits importuns, qui, dès qu'ils sont remplis, causent souvent le répentir.

Le Chat & le Singe.

Il est permis de mettre son adresse en usage, pour se procurer du bien, pourvu qu'on le fasse avec droiture; mais quand on se sert de son adresse pour surprendre & pour attraper les autres, alors c'est fourberie; c'est se servir de la patte du chat pour tirer les marons du feu, comme nous l'apprend la Fable *du Chat & du Singe*.

La Chauve souris & les deux Belettes.

Dans les cas où la force manque, on doit recourir à la prudence. Toutes les Vertus sont liées ensemble: de même qu'il n'y a point de prudence sans force, il n'y a point non plus de véritable force sans prudence. La force n'est rien si elle n'est soutenue par le courage, & si elle n'est employée & conduite par la prudence & la raison. Mais celui qui connoit sa foiblesse, qui prévoit les desseins & les coups de ses Ennemis, ne manque point de s'en délivrer & de rendre leurs efforts inutiles. C'est ce que nous apprend la Fable *de la Chauvesouris & des deux Belettes*.

Le Lion & le Chasseur.

C'est dans le danger qu'on connoit le véritable courage; car tel brave le péril quand il

il ne ſe voit pas, qui tremble & s'enfuit dès qu'il le voit, comme dans la Fable *du Lion & du Chaſſeur*; mais s'il eſt permis de reculer en certaines occaſions, il ne faut jamais le faire, quand il s'agit de défendre la Vérité & la Juſtice.

L'Aigle & le Corbeau.

Mais il eſt de la prudence de ne rien entreprendre au-delà de ſes forces. C'eſt en effet autre choſe d'entreprendre, & autre choſe de reculer dans l'occaſion; mais à l'égard des entrepriſes, il ne faut jamais ſe mouler ſur les projets, & encore moins ſur les ſuccès d'autrui: la Fable *de l'Aigle & du Corbeau* nous apprend, que là où les uns réuſſiſſent par leur puiſſance, les autres y périſſent par leur foibleſſe.

Le Lion, l'Ane & le Coq.

La Fable du *Lion, de l'Ane & du Coq* nous montre que la préſomption & la témérité ſont ſouvent unies enſemble: qu'on ſe fait plus grand qu'on ne l'eſt; qu'on ſe fie ſur ſon eſprit & ſur ſon adreſſe, & que ſe repréſentant les difficultés & les dangers moindres qu'ils ne ſont, on s'engage imprudemment à tout faire & à tout entreprendre.

Le Pot de fer & le Pot de terre.

La Fable *du Pot de fer & du Pot de terre* convient auſſi à ce ſujet. Elle nous apprend que ce n'eſt pas un véritable courage de vouloir employer ſes forces, lorſqu'on connoît qu'elles ſeront inégales & par conſéquent inutiles. Il y a plus de ſageſſe à ſe retirer adroitement, & plus de force à ſurmonter ſa paſſion, qu'à s'engager avec trop de légereté à un péril inévitable.

Le Torrent & la Rivière.

Celui qui fait le plus de bruit n'eſt pas toujours le plus vaillant. C'eſt le propre d'un Fanfaron de menacer beaucoup, d'avoir beaucoup de paroles foudroyantes à la bou-

bouche & peu d'effet. Il y en a qui menacent de tout tuer, & qui dès qu'ils trouvent leur homme, commencent à ſaigner du nez. Tout Fanfaron eſt ordinairement lâche. Mais au contraire les gens ſans bruit ſont dangereux. C'eſt la Morale de la Fable *du Torrent* & *de la Rivière*.

Le Chaſſeur & le Cerf.

Le Lâche qui fuit le danger conſerve ſa vie; mais le Lâche qui fuit la peine ſe prive du plaiſir. Il y a de la peine & du travail partout: les richeſſes ne s'aquièrent qu'avec de grandes difficultés: on n'aquiert de la réputation que par une grande aſſiduité au travail & beaucoup d'application à ſes devoirs: enfin il n'y a point de plaiſir ſans peine, témoin *le Chaſſeur* de la Fable, qui voulant avoir un plaiſir ſans peine, ſe priva entierement de la ſatisfaction qu'il s'étoit propoſée.

Le Lion & la Grenouille.

On ne doit jamais ſe vanger d'un Ennemi foible: il n'y auroit en cela ni générosité ni courage. La force eſt une vertu qui doit être accompagnée d'une certaine grandeur d'ame qui nous rende maître de nos paſſions. La Fable du *Lion & de la Grenouille* nous montre qu'un cœur généreux met ſa gloire à ne ſe point vanger, quand il eſt en pouvoir de le faire: au-lieu qu'un lâche opprime ſon Ennemi abatu, & qu'il voudroit encore le perſécuter après ſa mort.

Le Tigre & le Renard.

L'Induſtrie jointe à la force eſt un grand avantage. Ces deux qualités rendent invincible celui qui les poſſède. Voyez la Fable du *Tigre & du Renard*.

Le Sonneur & l'Araignée.

La plus grande Science eſt celle de ſe connoître ſoi-même. Cependant l'homme ſe connoît peu lui-même. Souvent il ſe

glo-

peut voir par la Fable de *la Brebis & de la Corneille.*

Il y a bien des cas où il faut souffrir les injustices des méchans. Si la force paroît dans l'exécution des desseins que la prudence inspire, elle paroît bien davantage dans les adversités & dans les malheurs. Il faut souffrir avec patience les maux qu'on ne peut éviter; & le plus sûr parti que l'on puisse prendre, est de se consoler avec *la Perdrix* de la Fable. Surtout les injures ne sont dignes que de mépris.

Les Coqs & la Perdrix.

La Fable du *Sanglier & de l'Ane* montre aussi qu'on auroit tort de prendre pour injures les railleries d'un mauvais Plaisant, & que les coups que porte un Sot, qui parle à l'avanture, sont incapables de blesser celui qui a l'esprit bien-fait.

Le Sanglier & l'Ane.

Il faut rabattre les trois quarts & demi des Gasconades des faux Braves. Ils sont semblables à des tonneaux sur lesquels on frape; le plus vuide est toujours celui qui fait le plus de bruit. Ces hommes fiers en paroles, & poltrons en effet, aussi insolens lorsqu'ils se croyent en sureté, que mous lorsqu'ils se trouvent à portée de ceux qu'ils ont la témérité d'insulter, ne sont pas mal représentés par *le Bouc* de la Fable.

Le Bouc & le Loup.

Les plus petits ennemis sont à redouter: il n'y en a point qui ne puisse faire beaucoup de mal dans l'occasion. Il n'en faut donc négliger aucun, quelque foible qu'il paroisse, ou plutôt il faut tâcher de n'en avoir aucun, puisque le moindre est fort à craindre, comme on peut l'apprendre de la Fable *du Rat & du Taureau.*

Le Rat & le Taureau.

La prémière règle de la Justice est de ne faire

Le Ventre

& les autres Membres.

faire aux autres que ce que nous voudrions qui nous fût fait. J'en trouve un exemple dans la Fable du *Ventre & des autres Membres*, par laquelle nous apprenons que le secours mutuel est nécessaire, que les plus grands biens naissent de ce concours de services, que nous devons nous communiquer les uns aux autres; comme les plus grands maux naissent du défaut de cette communication.

Les deux Amis de l'Ours.

Entre ceux qu'il faut assister, il faut préférer ses amis; il ne faut jamais les abandonner, sur-tout dans les périls des Voyages. Manquer à ce qu'on leur doit en ces occasions, c'est violer les règles de l'amitié & ses devoirs les plus inviolables. On mérite alors justement les reproches qui se lisent dans la Fable des *deux Amis de l'Ours*.

Les deux Voyageurs.

C'est une autre règle de la Justice de n'offenser personne. La Fable des *deux Voyageurs* montre que les Societés sont plus ruineuses qu'utiles, quand la bonne intelligence vient à y cesser. Les amitiés se lient avec peine & se rompent facilement. Tout est à rédouter dans les dissentions de deux amis qui se brouillent. La vivacité à contester, & à s'emporter sur un rien, est souvent cause de la perte de tous les deux.

Le Laboureur & ses Enfans.

C'est sur-tout entre les Frères & les proches Parens, qu'il faut conserver l'union & la concorde. Les divisions intérieures des Familles, & la discorde qui se rencontre souvent entre les Frères, sont les plus fâcheuses de toutes, parce qu'on a toujours devant les yeux le sujet qui les cause, & qu'elles sont une source de haines irréconciliables, funestes à la Conscience & aux Biens. Le sage *Laboureur* de la Fable con-

noiſſoit bien les avantages de la Concorde, & les malheurs qui ſuivent la deſunion, comme il paroît par la belle leçon qu'il fait ſur cela à ſes Enfans.

La charité & la miſéricorde à laquelle l'Evangile nous oblige, ſe trouve dans les Fables mêmes. C'eſt un précepte que la Nature auſſi-bien que le Chriſtianiſme nous donne, & dont les Payens mêmes ont reconnu la néceſſité, que celui de s'entr'aider mutuellement. La Fable de *l'Ane & du Chien* en eſt une preuve.

L'Ane & le Chien.

Le Précepte de ne porter envie à perſonne eſt auſſi enſeigné dans les Fables. Celle du *Chien envieux & du Bœuf*, nous aprend que rien n'eſt plus lâche que l'envie, puiſqu'elle nuit encore plus à celui qui en eſt atteint, qu'à ceux qui en ſont l'objet: comme ſi le chagrin que les envieux conçoivent de la proſpérité des autres, leur procuroit à eux-mêmes quelque avantage, ou ſi le bonheur d'autrui empêchoit le leur.

Le Chien envieux & le Bœuf.

L'ingratitude eſt un vice infame. Vous en avez un exemple dans la Fable du *Laboureur & du Serpent*, qui nous apprend à regarder à qui nous faiſons du bien, depeur que nous n'obligions des ingrats, qui tournent nos bienfaits contre nous-mêmes.

Le Laboureur & le Serpent.

Si l'Ingratitude eſt un grand vice, la Médiſance & la Calomnie ne ſont pas moins dangereuſes. Je me ſouviens à ce propos de *la Fable du Serpent & de la Lime*: on peut bien l'appliquer aux Critiques malins. C'eſt l'application qui en a été faite aux Critiques de *Télémaque*; auſſi eſt-il vrai de dire que de pareils Cenſeurs ſe font plus de tort à eux-mêmes qu'à ceux qu'ils attaquent,

Le Serpent & la Lime.

Le Meunier, ſon fils & l'Ane.

&

& que de tels ouvrages feront toujours pour eux, *de Fer*, *d'Acier*, *de Diamant*. C'eſt ce que nous aprend encore la Fable *du Meunier, de ſon fils & de l'Ane*.

Le Renard & la Cigogne.

La Raillerie eſt autant à éviter que la Médiſance: elle offenſe le prochain & bleſſe la charité. Elle ne ſièd à perſonne, mais moins aux Grands qu'aux autres, parce que leur rang les mettant hors d'état de craindre la replique, c'eſt une lâcheté à eux que de railler les autres, ſous prétexte qu'ils ſont eux-mêmes à l'abri de la raillerie. Voyez la Fable du *Renard & de la Cigogne*.

Le Lièvre & la Perdrix.

C'eſt une lâcheté que d'inſulter les miſérables; & elle eſt d'autant plus grande, que perſonne ne ſait ce qu'il lui arrivera. Voyez la Fable du *Lièvre & de la Perdrix*.

Les deux Anes qui ſe gratent.

La Flaterie eſt un vice fort dangereux. C'eſt ce qu'on peut faire voir ou par la Fable *des deux Anes qui ſe gratent l'un l'autre*, ou par celle *du Lion*, *du Singe*, *& des deux Anes*. Elles vous apprendront combien la Flaterie eſt baſſe, & combien elle rend ridicules ceux qui flatent pour être flatés.

Le Loup & le Laboureur.

La même droiture qui doit empêcher de flater, doit auſſi empêcher de tromper & de trahir; on voit dans les Fables des exemples de ce vice, capables d'en donner de l'horreur, & ſur-tout dans la Fable du *Loup & du Laboureur*, qui fait connoitre combien la trahiſon eſt odieuſe: puiſqu'il n'eſt pas poſſible de rendre jamais ſa confiance à celui de qui on a été une fois trompé.

Le Chien & le Voleur.

Les Juges peuvent trouver ici quelques leçons: on peut les engager à ſe défier des préſens qu'on leur fait pour les corrompre, par la Fable du *Chien & du Voleur*, qui leur



IPHIS, *…us raportent qu'un Berger ayant vu et ne pour…nt, il se moqua d'elles en dançant à cause d… de sa sotise, car les Nimphes offen… la change…ngerent en Olivier.*



BIBLIS *…ente comme un vieillard tout crasseux, frere, elle… fers. Il faisoit passer pour une obole ner l'Ile… les trois rivieres, d'Acheron, du Stix inutileme…t traverser avant que d'y arriver.*

leur apprendra que c'eſt un piège qu'on tend à leur intégrité, qui doit être à l'épreuve de ces ſortes de tentations.

Comme il n'arrive que trop que les Juges abuſent de leur autorité pour opprimer les foibles, on peut leur apprendre à en faire un meilleur uſage. Ceux qui emploient la violence & l'injuſtice contre le pauvre & l'innocent, qui s'emparent de leur bien & qui les dévorent, ſont ſemblables à ce *Loup* cruel de la Fable, qui dévora l'*Agneau.* **Le Loup & l'Agneau.**

On peut auſſi leur apprendre à ne point profiter des différends d'autrui, par la Fable de l'*Huître & des Plaideurs*, qui exprime merveilleuſement le caractère des Juges intéreſſés: ou bien il faut les renvoyer à celle du *Loup plaidant contre le Renard par devant le Singe.* **L'Huître & les Plaideurs. Le Loup, le Renard, & le Singe.**

Comme les Préjugés ſont ce qui engage ſouvent les Juges à faire des injuſtices, plus ils ont de penchant pour l'une des parties, & plus ils devroient être attentifs aux raiſons & au droit de l'autre; mais quand les raiſons ſont égales de part & d'autre, il faut ſuſpendre le Jugement, & ne point décider au deſavantage des parties. Le procès du *Cigne & du Corbeau* de la Fable nous fournit un bel exemple de la force des Préjugés. **Le Cigne & le Corbeau plaidans.**

C'eſt une injuſtice de punir ſevèrement dans les autres, des crimes dont on eſt coupable ſoi-même. Il eſt vrai que l'homme eſt porté à juger toujours en ſa faveur, & que pendant qu'on châtie les petits, les grands demeurent impunis; la Fable du *Meunier & du Rat* en eſt une preuve. **Le Meunier & le Rat.**

L'orgueil eſt un excès de ſottiſe, qui tourne toujours au deſavantage de l'Orgueilleux **La Grenouille & le Bœuf.**

leux. Sa vanité ne sert qu'à faire rechercher son origine, où sa présomption lui fait enfin trouver le sort de *la Grenouille* de la Fable.

L'Aigle & le Fauconnier. La tranquilité se trouve rarement parmi les Grandeurs. La Fable de *l'Aigle & du Fauconnier* nous montre qu'il faut fuir les Grandeurs, si l'on veut vivre en assurance; puisque le trouble & l'inquiétude sont presque inséparables d'une haute fortune.

Le Rat & l'Eléphant. Le Singe & le Perroquet. Outre cela la haute estime qu'on a de soi-même, est souvent sujette à des retours facheux, témoin *le Rat* de la Fable, qui ne s'estimoit pas moins que l'*Eléphant*. Le Chat lui apprit à se connoître. Voyez aussi celle du *Singe & du Perroquet*.

Le Ver à soye & le Ver de terre. Rien ne nous aveugle plus que le Point d'honneur, la *Chenille* de la Fable, qui desiroit de belles aîles, pour devenir *Papillon*, ne savoit guère ce qui lui étoit le plus avantageux. Le *Ver à Soye* avoit bien plus de raison d'aimer son travail & de s'y appliquer. Voyez dans cette Fable la leçon qu'il donne au Papillon vain & glorieux.

La Mouche & la Fourmi. La Fable *de la Mouche & de la Fourmi* nous apprend à ne point nous élever au dessus des autres; mais sans recourir à la Fable, l'Homme a en lui-même tant de raisons de s'humilier, qu'il y a lieu d'être surpris que l'humilité ne lui soit pas encore plus naturelle que l'orgueil.

Le Sapin & le Buisson. Cette Vertu seroit plus propre à nous rendre heureux que l'orgueil: elle serviroit à nous rendre contens dans la médiocrité, & à nous faire vivre tranquilement en quelque état que nous nous trouvions placés; puisque plus on est élevé, plus on est exposé à faire de fâcheuses chutes. Voyez la Fable du *Sapin & du Buisson*.

Cha-

Chacun convient que les richesses sont périssables, & cependant chacun travaille à en amasser. C'est qu'on ne fait pas assez de différence entre avoir des richesses ou du bien pour soutenir sa vie, & mettre toute sa confiance dans ses richesses. Il est permis de rechercher le prémier, mais le second est très blâmable, & il faut renvoyer ceux qui se font une Divinité de la Fortune, & qui font consister en elle toute la félicité, à la Fable de *l'Homme & de l'Idole*; car telle est la malédiction atttachée aux richesses, qu'on ne peut guère en amasser beaucoup sans crime, comme au contraire on amasse rarement du bien, quand on craint de faire une injustice. C'est la consolation des Pauvres.

L'Homme & l'Idole.

Rien n'est plus commun dans le monde, que de sacrifier l'amitié à l'intérêt; mais cela ne justifie pas un usage si criminel. L'intérêt est le prémier mobile de toutes choses, & la pierre de touche des véritables amis. Qu'il est rare d'en trouver qui soient à l'épreuve de l'intérêt! Je renvoie ceux que cette passion basse est capable de désunir, à la Fable du *Chien & du Chat:* ils ne sont pas dignes d'une comparaison plus noble.

Le Chien & le Chat.

Il n'y a rien de si sacré que l'avarice ne profane: cette passion porte les hommes aux derniers excès, mais la Fable aussi bien que l'Evangile nous fait ressouvenir que l'Avare après avoir vécu impie, meurt souvent dans l'impieté. Voyez la Fable de l'*Avare & de la Mort.*

L'Avare & la Mort.

On ne peut pas dire que les Avares jouissent de leurs biens, même en cette vie. Ils ne possèdent pas leur argent, c'est leur

Les Rats.

leur argent qui les possède: outre que le bien des Avares étant souvent mal aquis, est aussi bientôt dissipé. Voyez la Fable des *Rats*.

La Fourmi & le Rat.

La Richesse est la source de bien des maux: elle entretient l'oisiveté qui est véritablement la mère de tous maux; mais la pauvreté n'est pas moins sujette à ce vice, comme il paroit par la Fable de la *Fourmi & du Rat*; c'est-pourquoi, à l'exemple du Sage, nous devons demander à Dieu la Médiocrité.

La Fourmi & le Lion.

La règle de tempérance que chacun doit suivre, c'est celle de vivre d'une manière conforme à son état. La libéralité convient aux Grands, de même que l'épargne aux Pauvres: tout le mal qui arrive dans le monde vient de ce que les états sont confondus; le Bourgeois veut faire le grand Seigneur, le Gentilhomme veut trancher du Prince. L'un & l'autre se ruinent, faute de savoir se régler. Il faut les renvoyer à la Fable de la *Fourmi & du Lion*.

L'Ane & le Cheval.

C'est une autre extrémité de porter envie aux Grands, quand on est pauvre, & de mépriser les pauvres, quand on est riche. Cette extrémité est la suite du mécontentement où chacun est de son état; mais la Fable de *l'Ane & du Cheval* fait bien voir, que c'est se tromper misérablement, que de faire consister le bonheur en des choses qu'on peut perdre; & qu'une condition médiocre est la plus heureuse de toutes.

Le Lion amoureux.

L'Amour est la plus violente de toutes les passions, & celle dont on a le plus de peine à guérir. Par conséquent il faut prévenir ce mal, dès son origine: & comme il

il est très dangereux de délibérer même là-dessus, le seul remède pour s'en préserver, c'est la fuite. La Fable du *Lion amoureux* est une leçon propre à nous faire concevoir de l'éloignement pour cette passion, qui, quand elle nous tient une fois, nous fait dire, malgré que nous en ayions, adieu prudence.

Progné & Philomèle.

L'usage moderé des plaisirs innocens, loin d'être défendu, est permis & recommandé, sur-tout pour se délasser des occupations sérieuses qui attachent l'esprit; mais à l'égard des chagrins, pour n'être pas en peine de les guérir par les plaisirs, il ne faut pas s'y abandonner trop facilement: il faut qu'un homme sage sache prendre son parti; & dans les afflictions extraordinaires qu'on ne peut s'empêcher de ressentir, il faut, pour en soulager l'amertume, s'éloigner des lieux ou des occasions qui en sont la cause. C'est le sujet de la Fable de *Progné & de Philomèle.*

La Folie & l'Amour.

Pour ne pas s'affliger excessivement de la perte d'une personne chérie, il faudroit aimer par raison & non pas par passion; or qui en est capable? Il faut cependant avouer que l'on n'est guère capable de raisonner quand on aime; c'est ce qui a donné lieu à la Fable qui dit que *la Folie conduit l'Amour.* En effet les plus grands génies ont fait à cet égard les plus grandes fautes; mais le moyen précisément de les éviter, c'est d'y penser souvent, & de se remettre devant les yeux les suites pernicieuses de cette passion, quand nous nous sentons tentés de nous y livrer.

La Mouche & la Marmite.

Les autres plaisirs ont aussi souvent des suites funestes. L'intempérance & tous les plaisirs

firs déréglés peuvent causer la mort. Pour vous en persuader, vous n'avez qu'à considérer qu'ils ruinent la santé, qu'ils diminuent les forces, qu'ils causent les maladies, &c. Le vin, par exemple, rend l'homme incapable de tout, il trouble son esprit & le porte quelquefois à des extrémités inouies. L'excès des viandes étoufe la chaleur naturelle, & cause dans le corps une fermentation capable d'en déranger tout le tempérament. Les plaisirs déréglés enervent & affoiblissent tellement, qu'on a vu des gens dans la fleur de leur âge payer déja bien cher les excès de leur jeunesse, par le tremblement & les autres infirmités auxquelles ils sont sujets.

Ainsi, sans recourir aux motifs tirés de la Vertu & de la Conscience, la *Mouche* de la Fable est une belle figure de ces imprudens qui vont tête baissée se précipiter dans les plaisirs & dans l'intempérance.

Jupiter & le Chat-huant.

Quoique la différence des humeurs & des inclinations, jointe aux intérêts particuliers de chacun, soit la cause du peu de concorde qu'il y a dans le monde, il est pourtant un moyen de vivre en paix; c'est d'être paisible soi-même & de ne pas inquiéter les autres. C'est l'avis que donna *Jupiter* au *Hibou* de la Fable.

Le Singe habillé.

Le Luxe & la vanité des habits est aussi une des choses qui troublent la tranquilité, par l'inquiétude & le mouvement que l'on se donne pour satisfaire cette passion. Ce n'est pas en cette occasion seule que les hommes font servir à leur vanité ce qui n'étant qu'un effet de la nécessité, devroit plutôt les couvrir de honte. On cherche dans les habits de vains ornemens pour se distinguer & en faire parade; & c'est justement

ment cette diſtinction qui excite la jalouſie des autres: de la jalouſie nait l'antipatie, & l'antipatie produit les haines & les diſſenſions. Il faut, pour être raiſonnable là-deſſus, ſe contenter d'une honnête ſimplicité: autrement on ſe rend ſemblable au *Singe* de la Fable, qui étant habillé, paroiſſoit à l'extérieur être quelque choſe; mais qui n'avoit en effet rien que de mépriſable, & étoit toujours le même ſous cet habit.

Ce n'eſt ni par l'habit, ni par le ſeul extérieur qu'il faut juger d'un Homme, mais par ſes paroles & par ſes actions. L'Hypocrite ſe maſque d'un dehors trompeur: il paroit vertueux, & n'eſt au fond qu'un ſcélérat; de même le ſtupide, quelque emploi qu'il ait, demeure ſtupide: l'ignorant demeure ignorant, quoique revêtu d'une robe ou d'un bonnet quarré. Enfin, pour finir par une penſée fort juſte du célèbre la Bruyère, l'emploi ou la dignité eſt à l'Homme ce qu'eſt le pié-d'eſtal à une Statue; il ne ſert qu'à expoſer ſes défauts à un plus grand jour, en l'élevant davantage. En voulez-vous juger ſainement? mettez la Statue à bas: conſidérez le Prince, le Magiſtrat, l'Homme d'Egliſe, ſans égard à ſa dignité, mettez-le au niveau des autres Hommes, vous le trouverez ſouvent inférieur à ceux qui lui ſont ſoumis.

ARTICLE IV.

Des Fables héroïques.

Où l'on traite 1. des diverses sortes de Fables héroïques; 2. de leur origine; 3. de l'utilité qu'en peuvent retirer les Jeunes-gens, soit pour la Morale, soit pour l'intelligence des Poëtes, des Ouvrages de Peinture, de Sculpture, des Statues, &c. 4. des différens ordres de Divinités Payennes; 5. des Auteurs des Fables héroïques; 6. des diverses sortes de Méthodes proposées par les meilleurs Auteurs pour enseigner la Fable à la Jeunesse.

Ce que c'est que les Fables héroïques.

D. Qu'appellez-vous Fables héroïques? *R.* Ce sont celles qui contiennent l'histoire des Dieux, & celle des Demi-Dieux ou des Héros de l'Antiquité.

Combien il y en a de sortes.

D. Combien de sortes en distingue-t-on? *R.* Il y en a d'historiques, de philosophiques, d'allégoriques, de morales, & d'autres qui ne sont que de pures fictions.

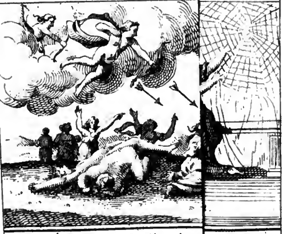
D. A combien de classes peut-on les réduire?

R. A deux classes, selon les deux tems différens auxquels elles ont raport. Ces deux tems sont les tems inconnus, & les tems fabuleux ou héroïques. Les prémiers depuis le Cahos ou la Création jusqu'au Déluge d'Ogygès, arrivé vers l'an du Monde





LES CERCOPES, *Peuples voisin[...] Cos et favori des hommes très mechans. Jupite[...] qu'il aimoit crimes, les changea en Singes, et [...]ulant pas. appelle Pitechuse, c'estadire l'[...]*



NIOBÉ *orgueilleuse d'avoir un[...]e à travailler préféroit à ceux de Latone; ce [...]sa defier qu'elle les fit tous tuer. Niobé [...]que son ouvra[...] qu'elle fut métamorphosée en [...] en araignée.*

de 2240. Les feconds depuis le Déluge jufqu'à la prémière Olympiade, qui tombe fur l'an 3208; après quoi viennent les tems hiftoriques. Les deux fortes de Fables, qui répondent à ces deux prémiers tems, font celles des Dieux, & celles des Demi-Dieux ou des Héros.

D. A quoi la Fable doit-elle fon origine?

A quoi elles doivent leur origine.

R. Elle la doit principalement à l'Idolatrie & à la Poéfie.

On ne fauroit douter que l'Idolatrie n'y ait donné lieu, puifque la plupart des Dieux des Payens étoient des Hommes, que leurs vices ou leurs belles actions ont rendus célèbres. Les faits qui fervent de fondement aux Fables, ne font pas toujours des contes faits à plaifir, ce font d'anciennes hiftoires, que les Hommes ont défigurées, fuivant les différentes vues qu'ils ont eues.

La Poéfie eft auffi fans contrédit l'une des principales fources de la Fable. Les Poètes voyant que la fiction pouvoit embellir leur récit, s'avifèrent de ne jamais rien dire naturellement, & d'orner tous les faits hiftoriques par des circonftances furnaturelles. Bientôt les Bergers furent des Satyres, ou des Faunes; les Bergères, des Nymphes; les Hommes à cheval, des Centaures; les Vaiffeaux, tantôt un Cheval aîlé, comme dans l'hiftoire de Bellérophon; tantôt des Dragons, comme dans celle de Médée. On fit paffer les Oranges pour des Pommes d'or; l'Or pour une pluie de ce précieux métal, comme dans la Fable de Danaé; les Fleches pour des foudres & des carreaux.

Tel étoit l'ufage de ces prémiers tems, com-

comme nous l'apprend Hérodote (*a*). On mettoit adroitement en pratique une maxime qu'on a tant fait valoir depuis, & qu'un de nos plus sages Philosophes (*b*) n'a pas craint de recommander. „ L'Esprit humain „ & le Faux sympatisent extrêmement. Si „ vous avez la Vérité à dire, vous ferez „ bien de l'enveloper dans des Fables, elle „ en plaîra beaucoup plus. Si vous voulez „ dire des Fables, elles pourront bien plaî- „ re sans contenir aucune Vérité. Ainsi le „ Vrai a souvent besoin d'emprunter la fi- „ gure du Faux, pour être agréablement „ reçu dans l'Esprit humain; mais le Faux „ y entre bien sous sa propre figure; c'est „ le lieu de sa naissance & de sa demeure „ ordinaire.

Si l'on doit enseigner la Fable aux Jeunes-gens.

D. Est-il à propos d'enseigner la Fable aux Jeunes-gens, & n'y a-t-il pas du danger à les instruire de toutes les inventions & des rêveries absurdes, dont il a plu au Paganisme de remplir les Livres de l'Antiquité?

Sentiment de Mr. Rollin sur cette question.

R. Cette étude, dit Mr. Rollin (*c*), quand elle est faite avec les précautions & la sagesse que demande & qu'inspire la Religion, peut être d'une grande utilité pour les Jeunes-gens.

De Mr. l'Abbé Pluche.

L'Auteur du *Spectacle de la Nature* (*d*) croit qu'on ne peut guère se passer de la connoissance de la Fable, mais il souhaiteroit qu'on ne l'enseignât à la Jeunesse, que lorsque leur esprit est formé, & en état de sentir

(*a*) Livre II.

(*b*) Mr de Fontenelle.

(*c*) Dans son *Traité des Etudes*, Tome IV, Article *de la Fable*.

(*d*) Tome VI, Entretien V, pag. 105, 106.

sentir le frivole des récits fabuleux. „ Il
„ est dangereux, dit-il, de débuter par-là
„ dans la plus tendre enfance, & d'occu-
„ per de pareils contes une raison toute
„ neuve, dans laquelle on n'a encore mis
„ en ordre aucune vérité..... Il faut, a-
„ joute-t-il, donner aux personnes & aux
„ faits un air de ridicule, de crainte que ces
„ folies ne frapent l'imagination par des ima-
„ ges trop vives. Il suffit d'appuier tou-
„ jours sur l'absurdité de la merveille, pour
„ en affoiblir l'impression. C'est prodiguer
„ le tems & la raison que de les livrer plu-
„ sieurs années de suite à de pareilles fadai-
„ ses. On ne sauroit trop dépêcher une étu-
„ de si misérable.

De Mr de Voltaire.

Ce que dit Mr. de Voltaire sur la quest-tion proposée mérite d'autant plus d'être ra-porté ici, qu'il fait voir en peu de mots les principaux avantages qu'on peut retirer de tant de Fables qui sont par elles-mêmes in-structives, & qui ont fait l'admiration de toute l'Antiquité.

„ Quelques personnes, dit cet illustre
„ Auteur (*a*), plus tristes que sages, ont
„ voulu proscrire depuis peu l'ancienne My-
„ thologie, comme un recueil de contes
„ puériles, indigne de la gravité reconnue
„ de nos mœurs. Il seroit triste pourtant
„ de bruler Ovide, Homère, Hésiode, &
„ toutes nos belles Tapisseries, & nos Ta-
„ bleaux, & nos Opéra: beaucoup de Fa-
„ bles, après tout, sont plus philosophi-
„ ques que ces Messieurs ne sont philoso-
„ phes. S'ils font grace aux contes fami-
„ liers

(*a*) Dans ses *Oeuvres*, Tome VI, *Discours sur la Fable*.

„ liers d'Esope, pourquoi faire main-basse
„ sur ces Fables sublimes qui ont été ré-
„ spectées du Genre-humain, dont elles
„ ont fait l'instruction? Elles sont mêlées
„ de beaucoup d'insipidité, car quelle chose
„ est sans mélange? Mais tous les Siècles
„ adopteront la Boite de Pandore, au fond
„ de laquelle se trouve la consolation du
„ Genre-humain; les deux Tonneaux de
„ Jupiter, qui versent sans cesse le bien &
„ le mal; la Nue embrassée par Ixion, em-
„ blême & châtiment d'un Ambitieux; & la
„ mort de Narcisse qui est la punition de
„ l'amour-propre. Y a-t-il rien de plus sub-
„ lime que Minerve, la Divinité de la Sa-
„ gesse, formée dans la tête du Maître des
„ Dieux. Y a-t-il rien de plus vrai & de plus
„ agréable que la Déesse de la Beauté, obli-
„ gée de n'être jamais sans les Graces? Les
„ Déesses des Arts, toutes Filles de *Mé-
„ moire*, ne nous avertissent-elles pas aussi
„ bien que Locke, que nous ne pouvons
„ sans mémoire avoir le moindre jugement,
„ la moindre étincelle d'esprit? Les fle-
„ ches de l'Amour, son bandeau, sa jeu-
„ nesse, Flore caressée par Zéphire, &c.
„ ne sont-ils pas les emblêmes sensibles de
„ la Nature entière? Ces Fables ont survé-
„ cu aux Religions qui les consacroient;
„ les Temples des Dieux d'Egypte, de la
„ Grèce, de Rome, ne sont plus, & Ovi-
„ de subsiste. On peut détruire les objets
„ de la crédulité, mais non ceux du plai-
„ sir; nous aimerons à jamais ces images
„ vraies & riantes. Lucrèce ne croyoit
„ pas à ces Dieux de la Fable, mais il
„ célébroit la Nature sous le nom de Vé-
„ nus.

Alma

Alma Venus Cœli subter labentia signa
Quæ mare navigerum, quæ terras frugi ferentes,
Concelebras, per te quoniam genus omne animantum
Concipitur, visitque exortum lumina solis, &c.

„ Si l'Antiquité dans ses ténèbres s'étoit
„ bornée à reconnoître la Divinité dans
„ ces images, auroit-on beaucoup de re-
„ proches à lui faire? L'Ame productrice
„ du Monde étoit adorée par les Sages;
„ elle gouvernoit les Mers sous le nom de
„ Neptune, les Airs sous l'emblême de Ju-
„ non, les Campagnes sous celui de Pan.
„ Elle étoit la Divinité des Armées sous
„ le nom de Mars; on animoit tous ces
„ attributs: Jupiter étoit le seul Dieu. La
„ Chaîne d'or avec laquelle il enlevoit les
„ Dieux inférieurs & les Hommes, étoit
„ une image frapante de l'amitié d'un Etre
„ Souverain. Le Peuple s'y trompoit, mais
„ que nous importe le Peuple?

„ On demande tous les jours pourquoi
„ les Magistrats Grecs & Romains permet-
„ toient qu'on tournât en ridicule sur le
„ Théatre ces mêmes Divinités qu'on ado-
„ roit dans le Temple. On fait-là une su-
„ position fausse; on ne se moquoit point
„ des Dieux sur le Théatre; mais des sot-
„ tises attribuées à ces Dieux, par ceux
„ qui avoient corrompu l'ancienne Mytho-
„ logie. Les Consuls Romains trouvoient
„ bon qu'on plaisantât, sur la Scène, de
„ l'avanture des deux Sosies; mais ils n'au-
„ roient par souffert qu'on eût attaqué de-
„ vant le Peuple le culte de Jupiter & de
„ Mercure. C'est ainsi que mille choses

„ qui paroiſſent contradictoires, ne le ſont
„ point. J'ai vu ſur le Théatre d'une Na-
„ tion très ſavante & ſpirituelle, des avan-
„ tures tirées de la *Légende Dorée*; dira-t-
„ on pour cela que cette Nation permet
„ qu'on inſulte aux objets de la Religion?

„ Il n'eſt pas à craindre qu'on devienne
„ Payen pour avoir entendu à Paris l'Opé-
„ ra de Proſerpine, ou pour avoir vu à
„ Rome les Noces de Pſiché peintes dans
„ le Vatican par Raphaël. La Fable for-
„ me le goût, & ne rend perſonne idolâ-
„ tre.

„ Les belles Fables de l'Antiquité ont
„ encore ce grand avantage ſur l'Hiſtoire,
„ qu'elles préſentent une Morale ſenſible;
„ ce ſont des leçons de Vertu, & preſque
„ toute l'Hiſtoire eſt le ſuccès des Crimes.
„ Jupiter, dans la Fable, deſcend ſur la
„ Terre pour punir Tantale & Licaon;
„ mais dans l'Hiſtoire, nos Tantales &
„ nos Licaons ſont les Dieux de la Terre.
„ Baucis & Philémom obtiennent que leur
„ Cabane ſoit changée en un Temple: nos
„ Baucis & nos Philémons voient vendre
„ par le Collecteur des Tailles les Marmi-
„ tes que les Dieux changent en Trépieds
„ d'or dans Ovide.

De ces raiſons & de quelques autres Mr. de Voltaire conclut qu'on trouve dans la Fable & l'utile & l'agréable; que ceux qui, dans ce monde, ne ſont ni l'un ni l'autre, crient contre elles; que nous devons lire Homère auſſi bien que Tite-Live & de Rapin-Thoiras; que le Goût donne des préférences, & le Fanatiſme les excluſions.

Tous

Tous les Arts sont amis, ainsi qu'ils sont divins.
Qui veut les séparer, est loin de les connoître.
L'Histoire nous apprend ce que sont les humains,
La Fable ce qu'ils doivent être.

D. Quels sont les principaux avantages qu'on peut retirer de la connoissance de la Fable?

Avantages que procure la connoissance de la Fable.

R. 1. L'un de ces avantages, c'est de faciliter l'intelligence des Auteurs soit Grecs, soit Latins, soit François même, dans la lecture desquels on est souvent arrêté tout court, si l'on n'a quelque teinture de la Fable. Je ne parle pas seulement des Poëtes; dont elle est comme le langage naturel: elle est souvent employée aussi par les Orateurs, auxquels elle fournit quelquefois par d'heureuses applications des traits fort vifs & fort éloquens.

Elle facilite l'intelligence des Auteurs.

2. Les Ouvrages de Peinture & de Sculpture, tous ces Tableaux, ces Estampes, ces Tapisseries, ces Statues, qui contribuent à la magnificence des Palais des Rois, autant par la beauté des sujets qu'ils étalent à nos yeux, que par les emblêmes ingénieux qu'ils nous donnent à pénétrer, seroient la plupart du tems de véritables énigmes, si on n'étoit pas versé dans la Mythologie. Les Galeries, les Plat-fonds, les Bas-reliefs, les Monumens de toute espèce, dont les maisons des Grands Seigneurs sont ordinairement remplies, représentent des sujets empruntés de la Fable: ils nous rappellent le souvenir de ces anciennes fictions; ainsi c'est une nécessité & une satisfaction d'en être instruit.

Elle fait connoître les Ouvrages de Peinture & de Sculpture.

3. Un troisième avantage de la Fable; c'est

Elle fournit des ins-

tructions utiles & necessaires. c'est qu'elle nous fournit des instructions utiles & nécessaires. Outre les exemples que j'en ai cités ci-dessus d'après Mr. de Voltaire, en voici encore quelques autres. Les avantures de Phaéton & d'Icare nous font connoître les suites funestes de l'Ambition. L'histoire de Tantale & celle des Harpies peuvent s'appliquer aux Avares. La métamorphose de Narcisse réprésente parfaitement ceux qui, par une folle vanité, n'aiment qu'eux-mêmes. On reconnoit les remords d'une mauvaise conscience dans les Furies qui tourmentoient Oreste, & dans le Vautour qui rongeoit le foie de Prométhée. Qui ne voit dans la Fable de Méduse, dont la seule vue pétrifioit, l'effet que produit une passion, jusqu'à faire perdre tout sentiment. L'équipage de Persée, qui est monté sur le Cheval Pégase, & qui porte en main un Miroir en guise de Bouclier, nous fait entendre que la diligence & la sagesse sont nécessaires pour réussir dans une entreprise.

Quatre Ordres de Divinités Payennes. *D.* Combien y a-t-il d'Ordres de Divinités Payennes?

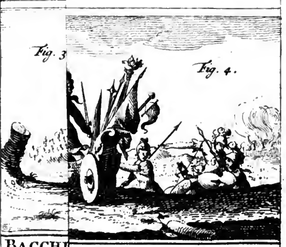
R. Les Anciens en distinguoient quatre.

1. Les Dieux Suprêmes. Le prémier de ces Ordres comprenoit les Dieux Suprêmes, ou les Grands Dieux, & étoit divisé en deux classes. Les Dieux de la prémière classe, au nombre de douze, mi-partie de l'un & de l'autre sexe, formoient le Conseil de Jupiter, savoir, Jupiter, Junon, Neptune, Cérès, Mercure, Minerve, Vesta, Apollon, Diane, Mars, Vénus, & Vulcain. On les appelloit Dieux *Consentes*. Ceux de la seconde classe n'avoient point séance à ce Conseil suprême: leur titre étoit *Dii selecti*, ou les *Dieux*

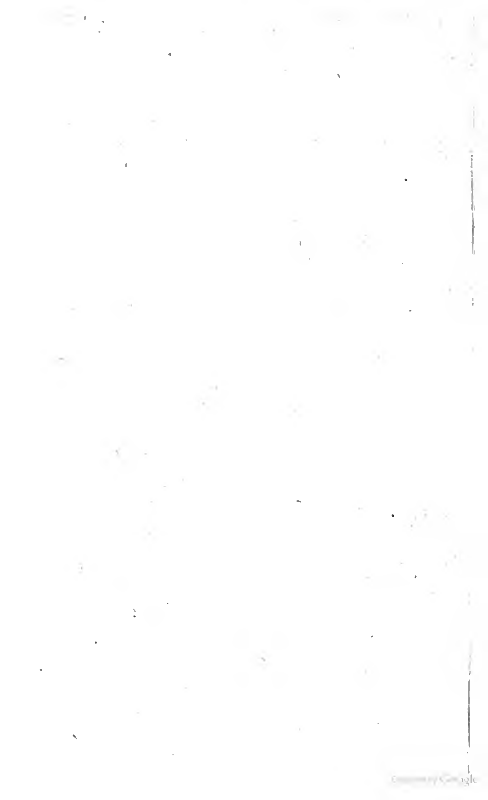
choisis,



Les Filles ron, un des Centaures, s'étant on, faire avenir, les Dieux en furent telle Poësie. punir de sa témérité, ils la méta témérité,



BACCHU *étoit le Dieu de la guerre. On le comme le armé, excitant les peuples à la un chartr s Thraces l'honoroient particu Vieillard*



choisis, favoir Saturne, Genius, le Soleil, Orcus, Bacchus, la Terre & la Lune.

Le fecond Ordre comprenoit les Dieux, qu'on nommoit *Dii minorum Gentium.* Ils n'avoient point de place dans le Ciel. Pan, Pomone, Flore, Palès, & les autres Divinités champêtres étoient de ce nombre.

2. Les Dieux nommés *Dii minorum Gentium.*

Les Demi-Dieux occupoient le troifième Ordre; c'étoient les Divinités qui tiroient leur origine d'un Dieu & d'une Mortelle, ou d'un Mortel & d'une Déeffe; tels étoient Hercule, Efculape, Caftor & Pollux, &c.

3. Les Demi-Dieux.

Les Divinités du quatrième Ordre étoient les Vertus qui avoient formé les Grands-hommes, comme la Fidélité, la Concorde, ou les Mifères de la vie, & même les Vices, &c.

Les Vertus.

On fait encore des Divinités Payennes, d'autres divifions, comme celles qui fuivent.

Autre divifion.

Les Dieux du Ciel: Célus, Saturne, Jupiter, Junon, Minerve, Mars, Vulcain, Mercure, Apollon, Diane, Bacchus, &c.

1. Les Dieux du Ciel.

Les Dieux de la Terre: Cybèle ou la Mère des Dieux, Vefta, les Dieux Lares, les Dieux, Pénates, les Dieux des Jardins, Pan, les Faunes, les Satyres, Palès, les Divinités Champêtres, les Nymphes, les Mufes, &c.

2. Les Dieux de la Terre.

Les Dieux de la Mer: L'Océan & Thétis, Neptune & Amphitrite, Nérée, & les Néréïdes, Doris & les Tritons, les Dryades, les Napées, les Syrènes, Eole & les Vents.

3. Les Dieux de la Mer.

Les Dieux de l'Enfer: Pluton, Cérès, Proferpine, les trois Juges d'Enfer, Ea-

4. Les Dieux de l'Enfer.

que, Minos, Rhadamanthe, les Parques, le Destin, les Furies, les Dieux Manes, Charon.

Nombre des fausses Divinités.

D. Combien compte-t-on de fausses Divinités?

R. Leur nombre est prodigieux: Varron le fait monter jusqu'à trente mille. Il ne faut pas s'en étonner. On en avoit inventé pour présider aux différentes parties de l'Univers, aux passions, aux divers besoins de la vie. On comptoit plus de trois cens Jupiters, & plus de quarante Hercules.

Auteurs des Fables héroïques.

D. Quels sont les Auteurs des Fables héroïques?

R. Ce sont Orphée, Homère, Hésiode & Ovide.

Ouvrages qui traitent de la Fable.

D. Quelle est la meilleure méthode d'enseigner la Fable à la Jeunesse?

R. Jusqu'à présent nous n'en avons aucune qui n'ait quelque défaut; & c'est ce qui a fait souhaiter à Mr. Rollin qu'on travaillât à une Histoire de la Fable, qui pût être mise entre les mains de tout le monde, & qui fût faite exprès pour les Jeunes-gens.

Le Livre du Père Gautruche.

Le Livre du Père Gautruche est à peu-près de ce genre, mais il n'a pas assez d'étendue, non plus que le Traité du Père Jouvenci, dont le titre est *Appendix de Diis*, & qui d'ailleurs est excellent.

Celui de l'Abbé Banier.

Celui de l'Abbé Banier renferme une grande partie de ce qu'on peut desirer sur la Fable, dont il tire le fond de l'Histoire même; mais cet Ouvrage est trop savant & trop étendu pour de Jeunes-gens.

Dictionaire de la Fable.

Pour entendre le sujet de bien des Tableaux, & lire sans obstacle les plus beaux Ou-

Ouvrages de Littérature, on peut se servir du petit Dictionaire de la Fable, qui a été fait dans cette double vue (*a*).

Autre Dictionaire.

Il paroit encore depuis peu un autre Livre composé dans ce gout-là & qui peut servir au même but. C'est aussi un Dictionaire de la Fable, ou de la Mythologie, pour l'intelligence des Poètes, de l'Histoire fabuleuse, des Tableaux, des Monumens historiques, des termes d'Astronomie, & des Avantures de Télémaque par Mr. de Fénélon (*b*). Celui que nous donnons à la fin de ce Traité n'en est que l'Abregé: le plan que nous sommes obligés de suivre ne nous a pas permis d'en extraire tous les articles, nous nous sommes bornés à donner le précis des principaux.

Plan d'une bonne Histoire de la Fable.

Tous ces Dictionaires sont très utiles, & même absolument nécessaires, lorsqu'il est question de s'éclaircir sur les difficultés qu'on trouve dans ses lectures sur la Fable: mais ce n'est pas une Histoire suivie; & les Jeunes-gens auroient cependant besoin d'une pareille Histoire. On pourroit, à ce que prétend Mr. Rollin, en donner une, renfermée en un seul Tome, qui fût d'une raisonnable étendue, où l'on raporteroit les faits les plus considérables & les plus connus, & qui peuvent le plus contribuer à l'intelligence des Auteurs. Il seroit bon d'éviter ce qui n'a raport qu'à l'érudition, & qui rendroit l'étude de la Fable plus difficile

(*a*) Ce Livre a été imprimé à Paris chez Desaint.

(*b*) Ce *Dictionaire abregé de la Fable* ne forme qu'un Volume 8. de 440 pages. Il a été imprimé à Halle en 1750.

cile & moins agréable; ou du moins de rejetter dans de courtes Notes les réfléxions qui feroient de ce genre. Le même Auteur fouhaiteroit fur-tout qu'on en écartât avec une féverité infléxible tout ce qui pourroit nuire à la pureté des Mœurs, & qu'on n'y laiffât non feulement aucune hiftoire, mais aucune expreffion, qui pût bleffer le moins du monde des oreilles chaftes & chrétiennes.

Méthode propofée par l'Abbé Pluche pour apprendre la Fable en moins d'un mois

Mr. l'Abbé Pluche eft d'opinion que, dans la néceffité où l'on eft d'avoir une notion de la Fable, il eft aifé d'expédier cette étude en moins d'un mois, & de la mettre très bien en ordre dans la mémoire en la faifant aprendre par manière de Tableaux. Il fera facile d'en faire l'effai, lorsqu'on faura de quoi il s'agit.

Il faut commencer par diftribuer les Dieux d'en-haut & d'en-bas en différentes claffes. Outre les divers départemens, on affigne à chacun certains attributs & certaines avantures. Jupiter porte le Sceptre ou la Foudre, Neptune un Trident, Mercure un Caducée, ainfi des autres. On reconnoit Junon à fon Paon, Vénus aux Colombes qui trainent fon Char, Diane à fon Croiffant, ou à fon Chien, Vulcain à fes Tenailles, Efculape à fon Serpent.

Voila ce que notre Abbé appelle les Attributs qui caractérifent les Dieux. Après leurs Attributs ils font encore reconnoiffables par telle & telle hiftoires qui leur font arrivées.

Quand tout a été conté & rendu tour à tour, de vive voix feulement, & fans écrire, on reprend chaque avanture pour en faire un tableau, fans en nommer les perfon-

ſonnages. On commence par prier le Jeune-homme d'imaginer une ville, ou un Port, ou la Mer, ou une place publique, ou tout autre endroit qui doit faire le fond de la peinture. On le prie enſuite d'y concevoir tel & tel perſonnages, placés dans telle ou telle attitudes, tranſportés de telle paſſion, commençant ou achevant telle action. Il s'agit de deviner ce qu'on vient de peindre par la parole, & de rendre raiſon de tout.

Expliquez-nous, lui dira-t-on, une peinture dont on vous a déja entretenu: on y voit un riche Sallon; des Lampes ſuſpendues au lambris; un Roi qui eſt aſſis à table, & qui paroît avoir horreur d'un mêts qu'on lui a ſervi; enfin un des Convives qui ſe lève, ayant ſur ſes épaules une tête de Loup. Qu'eſt-ce qu'un Tableau où l'on voit une Déeſſe arriver ſur un Char trainé par deux Paons, dans un antre obſcur où elle eſt reçue par un Roi qui allonge ſon Sceptre vers une multitude de faces volantes, bouffies, & d'un regard ſéditieux. Qu'eſt-ce qu'un autre Tableau où l'on voit ſur le bord de la Mer trois figures moitié Femmes & moitié Poiſſons, qui paroiſſent inviter un Homme attaché au mât d'un Vaiſſeau qu'elles voient paſſer ſur la Côte?

En demandant ainſi à pluſieurs repriſes le nom de toutes ces peintures, on s'épargnera la peine de rien dicter ou faire lire là-deſſus. De cette ſorte il n'entre dans un eſprit que ce qu'on y veut admettre: au-lieu qu'un livre dit ſouvent plus qu'il n'en faut ſavoir. On reſpecte ici quelque choſe de plus précieux encore que le tems & la raiſon.

Cette

Cette méthode diligentant beaucoup l'ouvrage, & étant éxtrêmement du goût, je ne dis pas de l'enfance, mais de la Jeunesse ; on peut en faire usage pour fixer mieux dans l'imagination & rappeller agréablement les plus beaux traits de l'Antiquité. Un Jeune-homme qui est au fait de l'Histoire Sainte & de la profane, non seulement répondra juste à de pareilles questions; mais s'exercera volontiers à faire lui-même des peintures, & en proposera l'explication à un ami. A quoi, par exemple, peut avoir raport un Tableau qui représente un Camp dans lequel les Soldats s'entretuent, ou s'étouffent en se hâtant de fuir pêle-mêle, & dont l'enceinte est environnée d'un petit nombre de Soldats qui portent de la main gauche une Lampe, & de la droite une Trompette dont ils sonnent ? De quel evènement feroit-on la représentation, si l'on peignoit une Montagne dont les pendans sont couverts de Vignes ; & qu'on dispersât dans ces Vignes quantité de Bœufs portant des brandons allumés à leurs cornes, dont la lueur éclaire quelque peu le voisinage dans l'obscurité de la nuit? Ajoutez-y deux Armées, dont l'une fuit en desordre sur le haut de la Montagne; l'autre est tranquille en bas sur la plaine, où l'on voit de loin à loin quelques Torches allumées, & des Soldats le casque en tête qui éclatent de rire ?

ARTI-

ARTICLE V.

Du raport qu'il y a entre un grand nombre de Fables héroïques & l'histoire de l'Ancien Testament, & du sens qu'on doit donner aux principales Métamorphoses d'Ovide.

D. N'Y a-t-il pas beaucoup de raport entre plusieurs Fables héroïques & l'Histoire de l'Ancien Testament?

Raport des Fables héroïques avec l'Histoire de l'Ancien Testament.

R. C'est le sentiment de plusieurs Auteurs célèbres. Mais il faut cependant avouer qu'ils ont quelquefois poussé trop loin la comparaison. C'est une question difficile à résoudre si les anciens Fabulistes, Hésiode, Homère, Ovide, &c. ont effectivement puisé le fond de leurs Fables dans nos Livres Sacrés. Quoiqu'il en soit, nous allons raporter le précis de ce qu'on a proposé de plus vraisemblable sur cette matière.

Le Cahos.

Suivant ces Auteurs, le Cahos, la séparation des quatre Elémens, la formation de l'Homme, par où Ovide commence ses Métamorphoses, sont tirées de la Genèse. Le Cahos est le Néant: la séparation des Elémens est une expression de la puissance de Dieu, qui les place chacun dans le lieu qui leur convient, & tout ce qui suit dans le Chapitre marque les Ouvrages de Dieu pendant les six jours de la création du monde.

Prométhée.

Prométhée, c'est Dieu qui forma l'Homme

me de la terre. Minerve qui donne la vie à l'Homme, n'est autre chose que la sagesse dont Dieu avoit rempli l'Homme, qui devoit le distinguer des autres Créatures.

Les quatre Ages. L'Age d'Or.

D. Que nous représentent les quatre Ages du Monde ?

R. L'Age d'Or marque, dit-on, l'innocence d'Adam & de sa Femme dans le Paradis terrestre, où ils trouvoient tout ce qui leur étoit nécessaire sans travail.

D'Argent.

L'Age d'Argent marque les prémiers fruits de leur peché, qui fut le travail & la douleur.

D'Airain.

L'Age d'Airain représente la corruption & la malice des hommes, qui vint à un tel point, que Dieu les fit tous périr par le Déluge, à la reserve de Noé & de sa Famille.

De Fer.

L'Age de Fer marque la guerre que les hommes se firent les uns aux autres, après la punition de leur orgueilleuse entreprise.

Explication des principales Divinités Payennes.

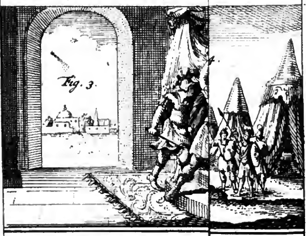
D. Quel a été le dessein des Poètes dans ce grand nombre de Divinités du Ciel, de la Terre, de la Mer, des Enfers, des Montagnes, des Forêts, des Rivières, des Maisons, des Chemins ?

R. C'a été d'exprimer les différens attributs de la Divinité; par Saturne, qui est le Père des Dieux, ils ont représenté Dieu : par Jupiter, Neptune & Pluton, sa puissance dans le Ciel, sur la Terre, dans les Enfers, & sur la Mer; par Mars sa puissance dans la Guerre; par Minerve sa sagesse; par Pallas la Déesse des Arts, ils ont marqué que c'est de Dieu que vient la connoissance des Arts & des Sciences; & par les autres Divinités, son immensité & sa.





BELLONE, *Deesse de la Guerre, avoit refusé un qu'elle accompagnoit dans les combats rocher : Les renommée. Les Poëtes la dépeignent te royant son fils lanté pour animer les peuples à la ac de son nom.*



CESAR *l'un des plus grands Capitaine ipaux chefs lités d'un Héros. L'amour que Brutus s disputé contre Romaine, les porta à le sacrifier à son eloquence; Venus changea son ame en une Co une fleur.*

ſa providence qui eſt attentive à tout.

D. Ne peut-on pas donner une explication hiſtorique à ce que les Poëtes diſent de Saturne & de ſes trois Enfans?

Ce qu'on doit entendre par Saturne & ſes trois Enfans.

R. On le peut facilement, ſoit en le comparant à l'hiſtoire d'Adam, ſoit à celle de Noé, car on a pris des circonſtances de l'une & de l'autre de ces deux hiſtoires.

Les Poëtes font Saturne fils du Ciel & de la Terre, & l'Age d'Or & l'Empire de Saturne finiſſent en même tems. Saturne s'attacha à la culture de la Terre; ſous ſon règne tous les Hommes étoient libres, les Hommes & les Animaux parloient le même langage. Toute cette Fable eſt tirée de ce qui arriva à Adam dans le Paradis terreſtre, ayant donné le nom à tous les Animaux, après qu'il fut chaſſé du Paradis, il cultiva la terre.

Le raport de Saturne & de ſes trois Enfans avec Noé eſt encore plus clair qu'avec Adam. Saturne eſt Père de Jupiter, de Neptune, & de Pluton; Noé, de Sem, de Cham, & de Japhet. Saturne & ſa Femme étoient ſortis de l'Océan & de Thétis; Noé & ſa Femme ſortirent des eaux du Déluge. Saturne dévora tous ſes Enfans, à la reſerve de trois. Noé ne ſauva du Déluge que ſes trois Fils. Le Symbole de Saturne eſt un Navire. Saturne partagea le Monde à ſes trois Fils; les trois Enfans de Noé partagèrent la Terre après la confuſion des Langues. Les perſécutions faites à Saturne par Jupiter, ſont la raillerie que Cham fit de l'état où il avoit trouvé ſon Père Noé, & les entrepriſes qu'il fit contre ſon Frère Sem, dont il uſurpa une partie

tie de l'heritage, ce qui obligea Noé à se retirer du voisinage de Cham, dont il avoit maudit la Postérité.

Explication des Demi-Dieux, & des Suppliciés des Enfers.

D. Qu'est-ce que nous représentent les Demi-Dieux & les fameux Suppliciés des Enfers ?

R. Les Demi-Dieux, qui tiennent du Ciel & de la Terre, nous représentent que les grandes actions des hommes sont plus les effets de la protection de Dieu que de la force humaine, & la place qu'on a donnée à ces Héros dans le Ciel est la récompense de leur vertu; au-lieu que les fameux Suppliciés des Enfers marquent la punition des crimes.

Explication de la Postérité des Dieux du Ciel & autres.

D. Comment explique-t-on la Postérité des Dieux du Ciel, de la Mer, & de la Terre ?

R. On l'explique par la création du Monde, où il est dit que Dieu créa le Soleil, la Lune, & tous les autres Corps célestes, ce que les Poètes ont nommé la Postérité du Ciel. Les Animaux, les Herbes, les Plantes, & tout ce que la Terre produit, sont la Postérité de la Terre; les Poissons, celle de la Mer; & par la Mort, les Songes, les Parques, les chagrins, la peine, le travail, & les autres maux dont l'Homme a été accablé, on doit entendre les funestes effets du péché.

Pourquoi les Dieux de l'Enfer sont sans Postérité.

D. Pourquoi ne donne-t-on point de Postérité aux Dieux de l'Enfer ?

R. C'est que l'Enfer est regardé comme un lieu de supplice, qui ne produit que des larmes stériles.

Le Fleuve d'Achéron & autres.

D. Qu'entendez-vous par les Fleuves d'Achéron, du Phlégéton & du Cocyte, dont l'Enfer est environné ?

R. J'en

R. J'entens un lieu dont on ne peut point sortir.

D. D'où vient que les Poëtes ont établi pour Juges dans les Enfers, Minos, Eaque & Rhadamante?

Juges des Enfers.

R. C'est que ces Princes avoient été fort sevères pendant leur vie.

D. Que signifie Caron le Nautonnier, Cerbère, ce Chien à trois têtes, qui garde la porte de l'Enfer, dont le poil & la queue n'est composée que de Serpens?

Explication de Caron, Cerbère.

R. Tout cela n'est qu'une description de ce lieu affreux, pour en inspirer de l'horreur.

D. Quelle instruction peut-on tirer de ces fameux Suppliciés des Enfers?

Peines des Criminels dans l'Enfer.

R. Que dans ce lieu de souffrances chacun y est tourmenté par la passion qui l'a dominé pendant sa vie.

D. Comment nommez-vous ces fameux Suppliciés?

Noms des fameux Suppliciés, Titie, Tantale, &c.

R. Titie, dont le foie est toujours rongé par un Vautour, & néanmoins renaît chaque jour. Tantale, dans l'eau jusqu'au cou, souffre une soif ardente qu'il ne peut étancher. Sisiphe roule continuellement une pierre, ou court après. Ixion, attaché à une roue avec des Serpens, se fuit & se fuit toujours. Les Danaïdes mettent sans cesse de l'eau dans un Tonneau percé.

D. Pourquoi Ovide a-t-il placé l'entreprise des Géans avant le Déluge?

Pourquoi Ovide a placé l'entreprise des Géans avant le Déluge.

R. C'est qu'il a confondu la chute des mauvais Anges, & la punition des hommes à l'occasion de l'entreprise de la Tour de Babel. Il est vrai aussi que Moïse parle de Géans avant le Déluge. Les Cyclopes pré-

précipités dans les Enfers, sont les mauvais Anges chassés du Ciel.

Boite de Pandore, & ses effets.

D. A quoi peut-on raporter la Boite de Pandore, & les mauvais effets qui suivirent l'ouverture de cette Boite?

R. A l'arbre de la Science du Bien & du Mal, dont le fruit fut présenté à Eve, qui en mangea & en donna à manger à Adam, ce qui répandit sur la terre toutes sortes de maux.

Le Vautour de Prométhée.

D. Que veut dire ce Vautour qui ronge le cœur de Prométhée?

R. Quelques-uns prétendent qu'il veut dire la douleur & le Remords dont Adam fut rongé pendant toute sa vie.

Utilité de l'histoire de Lycaon.

D. Quelle est l'utilité de l'histoire de Lycaon?

R. Il y en a deux, l'une nous apprend qu'un des plus grands crimes c'est de violer l'hospitalité, parce qu'il est contre le droit divin & humain; c'est pour cela que Lycaon est changé en Loup. La seconde nous fait voir par Jupiter qui descend sur la terre, que Dieu ne punit point le pécheur sans l'avoir fait avertir, & que sa patience l'attend toujours à faire pénitence.

Déluge de Deucalion.

D. Le Déluge de Deucalion est-il véritable?

R. Plusieurs Auteurs conviennent qu'il y eut une fort grande inondation en Thessalie sous le règne de Deucalion; mais comme il y eut plusieurs Deucalions, ils ne conviennent point du tems que cela arriva: ce qui peut donner lieu de croire que ce Déluge n'est qu'une imitation du Déluge universel qui arriva du tems de Noé. Voici la preuve qu'on en donne.

Noé,

Noé, sa Femme, & ses Enfans, au sortir de l'Arche, offrent un Sacrifice à Dieu en action de graces. Deucalion & Pyrrha vont au Temple de Thémis lui offrir un Sacrifice, Dieu fait paroître un Arc-en-ciel, pour apprendre à Noé que sa colère est appaisée, & qu'il ne punira plus les hommes par ce genre de supplice. Deucalion & Pyrrha apprennent de l'Oracle ce qu'ils doivent faire pour rétablir le Genre-humain. Les pierres que Deucalion & Pyrrha jettent derrière eux, signifient, à ce ce qu'on prétend, les Descendans de Noé, qui, au-lieu de profiter du malheur de leurs Ancêtres, n'en devinrent que plus méchans.

L'entreprise des Géans.

D. Qu'est-ce que nous représente l'entreprise des Géans qui entassent Montagnes sur Montagnes pour escalader le Ciel?

R. C'est l'entreprise de la Tour de Babel, dont l'exécution fut renversée par la confusion des Langues.

Autres imitations de l'Ancien Testament.

D. Quelles sont les autres imitations de l'Ancien Testament?

R. Ce sont l'Histoire de Bacchus, d'Hercule, de Cadmus, d'Andromède, les Sacrifices d'Iphigénie, d'Idomenée, Janus, le Feu Sacré, Apollon, inventeur de la Flute, & Vulcain. Voici la conformité de ces Fables avec l'histoire Sainte; mais elle n'est pas entière, parce que les Poètes y ont mêlé beaucoup de fictions.

Conformité de Bacchus avec Moïse.

Les Poètes font naître Bacchus en Egypte, le long du Nil, & on lui a donné le nom de *Né des eaux*. Moïse naquit en Egypte, & fut exposé sur le Nil, dont il fut retiré, ce que signifie aussi son nom. Bacchus eut deux Mères; Moïse en eut aussi

deux, Jocabed & la fille de Pharaon qui l'adopta. Bacchus fut élevé dans une Montagne d'Arabie nommée Nisa, qui signifie Cuisse, ce qui a donné lieu de dire qu'il avoit été tiré de la cuisse de Jupiter. Moïse passa quarante ans dans l'Arabie, & il alla souvent sur le Mont Sina. Bacchus fut exilé selon Plutarque. Moïse se retira de l'Egypte, après avoir tué l'Egyptien qui alloit ôter la vie à un Israélite. Bacchus défait les Indiens avec sa Verge, & les chasse de l'Asie par ordre de Jupiter. La Verge que Moïse reçut de Dieu fut l'instrument de toutes ses victoires, & des prodiges qu'il fit. Bacchus est poursuivi par Lycurgue, & se sauve dans la mer, brule & met à sec le fleuve d'Aspo pour le passer. Moïse est poursuivi par Pharaon, met à sec la mer, qui s'ouvre pour lui faire un passage, un vent chaud en ayant desséché le limon, les Israélites passent sans peine. Bacchus monta sur le mont Liban, & y planta la vigne. Moïse fit conduire les Israélites dans la Palestine par Josué. Bacchus frape la terre avec son Thyrse, & en fait sortir une fontaine de vin; Moïse fait sortir l'eau du rocher, le frapant de sa Verge. Les Coribantes trouvent Bacchus avec des cornes. Ce sont les rayons de lumière qui paroissoient autour de la tête de Moïse, lorsqu'il descendit de la Montagne. Bacchus a été fait Inventeur du miel. Moïse conduisit le Peuple à l'entrée d'une terre où couloient des ruisseaux de Lait & de Miel.

Conformité de Hercule avec les

Comme il y a eu plusieurs Bacchus, il y a eu aussi plusieurs Hercules. La vie de celui-ci est un assemblage de quelques particularités

rités qui semblent avoir été tirées de celle de Josué, de Samson, de Jonas, & de David.

Grands hommes de l'Ancien Testament.

Hercule combat contre Typhée & les autres Géans, il est secouru par Jupiter, qui fait tomber du Ciel une grêle de pierres.

Josué combat Og, qui régnoit dans le païs des Géans : c'étoit ainsi qu'on appelloit les habitans de la Palestine, dont la taille effraya les Israélités qui furent envoyés par Josué pour connoître le païs. Dieu secourut Josué par une grêle de pierres qui écrasa un grand nombre d'ennemis dans le combat qu'il donna contre les cinq Rois qui vouloient perdre les Gabaonites.

Les conquêtes d'Hercule sont celles de Josué dans l'Arabie. On donne à Hercule un Chien qui ne l'abandonne point. Josué eut pour fidèle compagnon de ses travaux Caleb. Le Lion de la forêt de Némée, tué par Hercule, est celui que Samson tua en allant voir sa Maîtresse. Omphale, près de laquelle Hercule dépose sa massue pour prendre le fuseau, est la Dalila de Samson.

Les colonnes d'Hercule terminent ses conquêtes. Celles de Samson à Gaza finissent sa vie & celle de bien d'autres. Hercule se jette dans le ventre du Monstre qui vouloit dévorer Hésione, fille de Laomédon, & après lui avoir déchiré les entrailles il en sort, n'y ayant perdu que les cheveux. Jonas se jette dans la mer, est reçu par un grand Poisson, demeure dans son ventre, & est rejetté sans avoir reçu aucun mal.

Sacrifice d'Iphigénie, tiré

Le Sacrifice d'Iphigénie, fille d'Agamemnon, est tiré de celui d'Isaac : voici la conve-

de celui d'Isaac.

venance. Agamemnom fait venir sa Fille sans lui dire le sujet. Abraham conduit son fils au lieu du Sacrifice sans lui rien dire. Agamemnon fait instruire sa Fille de la nécessité de se sacrifier pour procurer le bonheur de leur entreprise. Abraham explique à son Fils pourquoi il l'a amené, & la nécessité qu'il y a d'obéir à Dieu pour être heureux. Iphigénie monte sur le bucher, & Diane l'enlève & met une Biche à sa place. Isaac monte sur le bucher dont il avoit porté le bois, Dieu fait arrêter le bras d'Abraham prêt à immoler son fils, & lui fait sacrifier à la place un Belier, qui se trouva pris par les cornes dans un buisson.

Sacrifice d'Idoménée, le même que celui de Jephté.

Le Sacrifice d'Idoménée est le même que celui de Jephté. Idoménée dans une tempête promet à Neptune de lui sacrifier ce qui se présenteroit le prémier à lui, en abordant à terre ; Jephté promet la même chose à Dieu, s'il gagne la bataille contre les Enfans d'Ammon. Le Fils d'Idoménée se présenta le prémier. La Fille de Jephté vint la prémière au devant de son père. Idoménée n'écoute point les conseils sages qu'on lui donne pour le détourner de satisfaire à son vœu: il fait lui-même le sacrificateur en tuant son fils: Jephté veut accomplir sa promesse, & l'exécution n'en est retardée que pour donner le tems à sa fille de pleurer sa Virginité.

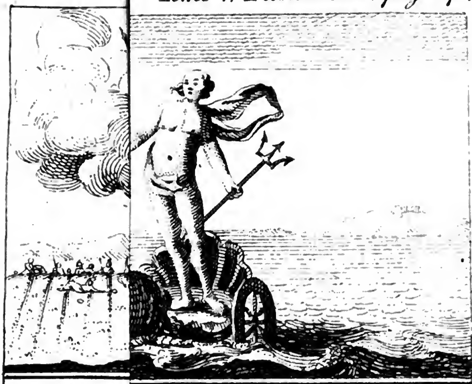
Les Sacrifices d'Hésione, d'Andromède, de Polixène, ne sont qu'une imitation des autres.

Explication d'A-

La Fable d'Apollon, à qui les Poètes attribuent l'invention du chant & de la musique

r fa Fille
1 conduit
rien di-
lle de la
urer le
ham ex-
ené, &
u pour
le bu-
Biche à
r dont
êter le
fils, &
, qui
1 buif-

e que
tem-
er ce
n a-
ême
ntre
mé-
de
fon
eils
de
fa-
c-
ft
ie



CADMUS, hamas et d'Ino. Junon les ayant
dévoré ses Co ls se précipitèrent dans la Mer.
avertissemen Palemon avant qu'il fut Dieu, se
qui se tuere résidoit aux ports de Mer.



NEPTUNE d'Apollon et de Zéphyre. Un jour
chassé du C avec elle, Zephyre en conçut tant de
Il bâtit les poussa rudement le palet et en tua
et toutes les voir changea le sang d'Hyacinte en une fleur.



que, celle de Vulcain le Forgeron de Jupiter, & de Minerve qui inventa les Arts, sont aussi tirées de l'Ecriture Sainte. C'est l'histoire de Tubal, que l'Ecriture dit avoir inventé les instrumens de Musique; celle de Tubalcaïn, qu'elle nomme Forgeron, & celle de Noéma, qui inventa l'art de filer & de faire des Ouvrages de laine. Dans la fable d'Apollon on y a joint mot à mot, l'histoire du Corbeau de Noé; & comme Noéma étoit Femme de Tubalcaïn, & que ce nom veut dire belle, les Poètes ont fait Venus Femme de Vulcain.

pollon, de Vulcain, de Minerve.

L'inceste de Nyctimène est l'histoire des Filles de Lot.

De Nyctimène.

La Fable de Nisus, Roi de Mégare, qui avoit un cheveu sur la tête de couleur de pourpre, auquel étoit attachée la durée de son règne, & qui lui fut coupé par sa Fille Scylla, qui étoit devenue amoureuse de Minos, qui ensuite se rendit maître de la ville de Mégare, est une imitation de la Chevelure de Samson, qui lui fut coupée par Dalila, qui le livra aux Philistins.

Du cheveu de Nisus.

D. Qu'a-t-on entendu sous le nom de certaines Divinités ?

Explication des autres Fables par rapport aux Sciences.

R. On a entendu la Terre sous le nom de Cérès, la Mer sous celui de Neptune, l'Air sous celui de Junon, le Ciel sous celui de Jupiter, le Feu sous celui de Vulcain.

On a mis la Lyre d'Orphée dans le Ciel, parce qu'il avoit fait connoître l'Astronomie parmi les Grecs. On a dit aussi que Tirésias avoit été homme & femme, parce qu'il avoit distingué les Astres en Mâles & Femelles selon leurs influences. On peut

dire la même chose d'Endymion, que l'on fit amoureux de la Lune, parce qu'il s'adonna à la contemplation de cette Planette. Le Cheval de Bellérophon, le Belier d'Or de Phryxus, fils d'Atamas Roi de Thèbes, Pasiphaé qui aima le Taureau, le Dédale, & la chute de Phaéton, ne sont que des expressions de l'attachement que ces personnes avoient eu à l'Astronomie. On peut tirer la même conséquence de la naissance de ceux que l'on fait naître des Planètes de Jupiter & des autres, comme des suites de l'application à l'étude de l'Astronomie.

Eole.

La Fable d'Eole, Dieu des vents, est expliquée de la même manière. Eole étoit un Prince des Iles de Vulcain, auxquelles on a donné depuis le nom d'Eoliennes, qui s'appliqua à l'observation des Vents, par le mouvement différent de la fumée, & prédisoit chaque jour le Vent qu'il devoit faire.

Pourquoi le mêlange du vice & de la vertu dans les Fables.

D. Pourquoi les Poètes ont-ils mêlé le Vice & la Vertu dans les Dieux & les Demi-Dieux qu'ils nous ont représentés?

R. C'est que la lumière de la Nature a certaines bornes, & quand elle va au delà sans être secourue, elle tombe dans l'égarement & l'extravagance.

Explication des Métamorphoses d'Ovide.

D. Les Métamorphoses d'Ovide sont-elles toutes des fictions & des inventions du Poète?

R. Il y en a d'historiques, de physiques, & de morales.

D. Que veut dire Métamorphose?

R. Il veut dire transformation d'une per-

son-

ſonne, changement de forme ou déguiſement.

D. Par où Ovide commence-t-il ſes Métamorphoſes?

R. Les prémiers Chapitres juſqu'au dixième ſemblent être une imitation de la Genèſe.

Métamorphoſes morales.

D. Apprenez-moi quelles ſont les Métamorphoſes morales?

Daphné.

R. La prémière eſt celle de Daphné, changée en Laurier, qui fait connoître qu'on ne perd rien en expoſant ſa vie pour conſerver ſon honneur, puiſqu'on reçoit après ſa mort une récompenſe qui dure toujours, comme le Laurier ne perd jamais ſa verdeur.

Io.

Celle d'Io changée en Vache, & de Caliſto en Ourſe, ſont pour apprendre aux Filles que ſi la chaſteté & la pureté les rend recommandables, l'impureté les deshonore & les met au rang des Bêtes. On met de la différence entre la faute d'Io & celle de Caliſto. Celle de Caliſto eſt plus excuſable, parce qu'elle ſe défend, mais elle n'eſt pas exempte de punition de s'être éloignée de Diane; & c'eſt une leçon aux Filles qui veulent vivre ſagement, de ne jamais perdre de vue celles qui peuvent les garantir du naufrage où les expoſe une trop grande jeuneſſe.

Caliſto.

Le Corbeau.

La Métamorphoſe du Corbeau, qui de blanc devint noir, de Coronis en Corneille, & de Nyctimène en Hibou, s'explique de la manière ſuivante.

Coronis & le Corbeau, en recevant la même punition, nous apprennent qu'il ne faut pas toujours être empreſ-

fé à découvrir aux Grands des chofes qu'ils voudroient fouvent avoir ignorées, pour n'être pas obligés d'en tirer une vengeance dont ils fe répentent bientôt, & dont il font porter la peine aux autres.

Nyctimène. Nyctimène, changé en Hibou, marque l'énormité de fon crime; il devient l'Oifeau de Pallas au-lieu de la Corneille, pour nous apprendre qu'auprès des Grands ce ne font pas les plus vertueux qui font toujours fortune.

Chute de Phaéton. La chute de Phaéton eft une leçon aux Jeunes-gens de ne rien entreprendre au deffus de leurs forces.

Ses Sœurs. Ses Sœurs changées en Peupliers, doivent faire éviter une exceffive douleur.

Battus. Battus, changé en Pierre de touche, doit infpirer de l'horreur pour le parjure & pour le manque de parole.

Aglaure. Aglaure, changée en pierre, doit modérer notre curiofité.

Actéon. Actéon métamorphofé en Cerf, & déchiré par fes Chiens, pour avoir regardé Diane dans le Bain, eft une inftruction pour ceux qui fe ruinent à vouloir entretenir de grands équipages de chaffe, & apprend à d'autres de n'être point curieux des chofes qui ne les regardent pas.

Echo. La Nymphe Echo, changée en Voix, doit faire craindre de devenir les miniftres des infames plaifirs des Princes; car quand la paffion a ceffé, ils facrifient ceux qui en ont été les Miniftres.

Narciffe. Narciffe, amoureux de lui-même, & qui

qui se noye dans une Fontaine en se regardant, est le portrait des Jeunes-gens qui perdent tout pour trop présumer de leur mérite. Il est changé en une Fleur, qui porte son nom, pour marquer que tout ce qui paroît d'éclatant à cet âge, dure aussi peu qu'une Fleur.

Penthée. La fable de Penthée s'explique différemment. Les uns disent que Penthée fut déchiré pour avoir voulu faire cesser l'ivrognerie dans la ville de Thèbes; les autres assurent que Penthée étoit un Tiran & un Impie qui se moqua des cérémonies de Bacchus, & maltraita les Prêtres de ce Dieu, ce qui lui attira la haine de ses Sujets & de sa propre Mère, qui le tua.

Les Matelots Tyriens. Les Matelots Tyriens, changés en Dauphins pour avoir trompé Bacchus, signifient que ces Matelots s'étant enivrés se jettèrent dans la Mer d'Italie; & comme il y a des Dauphins dans cette Mer qui suivent les Vaisseaux, on a dit que ces Matelots avoient été changés en Dauphins.

Pyrame & Thisbé. Les suites funestes des amours de Pyrame & de Thisbé instruisent les Pères & les Enfans, ceux-ci pour ne rien entreprendre sans l'avis de leux Parens, ceux-là pour ne pas porter trop loin leurs aversions & leurs haines, & de profiter des occasions que Dieu donne à certaines Familles de se reconcilier par le mariage de leurs Enfans.

Alcithoé. La punition d'Alcithoé & de ses Sœurs, changées en Chauve-souris, d'Ino & de Mélicerte en Dieux marins, & des Compa-

gnes d'Ino en Oiseaux & en Rochers, renferme la même instruction, en apprenant que dans quelque Religion qu'on se trouve, on doit toujours avoir du respect pour les Fêtes qu'on y célèbre, & les cérémonies dont elles sont accompagnées.

Andromède. On a dit qu'Andromède exposée à un Monstre marin étoit une imitation du Sacrifice d'Iphigénie. La Morale est que les Enfans portent souvent la peine des péchés de leurs Pères & Mères.

Stellé. La Métamorphose de Stellé en Lézard, pour s'être moqué de Cérès, apprend aux Parens à bien instruire leurs Enfans, & à ne leur jamais permettre de se railler de personne.

Il y a encore dans les autres Métamorphoses des instructions morales: mais comme elles ne regardent que les punitions dont les Dieux se sont servis pour châtier ceux qui les méprisoient, on en peut faire soi-même l'application en les lisant.

Descente d'Orphée aux Enfers. La descente d'Orphée aux Enfers marque, dit-on, les effets d'une douleur excessive, qui dessèche peu à peu & conduit enfin au tombeau; par où le Poète apprend à modérer sa douleur dans les afflictions qu'il plaît à la Providence d'envoyer, de quelque nature qu'elles soient.

D. Quelle a été l'intention des Poètes par la descente d'Orphée aux Enfers, de Thésée, d'Hercule, d'Ulysse, d'Enée, de Ménippe, & de Télémaque?

R. Ils ont cherché une occasion de faire une description de ce lieu affreux, pour

en

en inspirer de l'horreur, & ils ont en même tems fait connoître par la manière dont ils ont parlé des Enfers, des Champs Elisées, & du lieu où les Ames se purifioient pendant un certain tems, que le péché avoit pu obscurcir les lumières de la Religion naturelle, mais qu'il ne l'avoit point entierement effacée.

Caractères de la Religion Judaïque dans la Fable.

D. Ne peut-on point découvrir dans les Poëtes des caractères de la Religion Judaïque?

R. On prétend qu'ils en sont tout remplis; & en voici quelques-uns.

L'Expiation des crimes, les Aziles au pied des Autels & dans les Temples, les Obsèques & la piété envers les Morts pour leur donner la sépulture, la manière dont Mercure conduit les Ames au sortir du corps. Les Offrandes & les Dixmes consacrées à la Religion, la célébration des Fêtes qui se faisoit par une cessation de travail. Les Sacrifices sanglans qui succèdent aux offrandes des Fruits de la terre, & plusieurs autres raports avec les Livres de Moïse & de Josué.

D. Par quel Auteur peut-on être aidé pour reconnoître tous ces rapports?

R. Par la *Méthode d'étudier & d'enseigner chrétiennement la lecture des Poëtes* du P. Thomasin. On trouvera dans cet Ouvrage un secours admirable pour mettre à profit tout ce qu'il y a de bon dans les Auteurs profanes.

Explication de ce qu'il y a d'historique dans les Fables. Daphné.

D. Qu'y a-t-il d'historique dans les Fables?

R. L'Histoire de Daphné est, qu'elle étoit fille de Pénée, Roi de Thessalie, qu'el-

 le

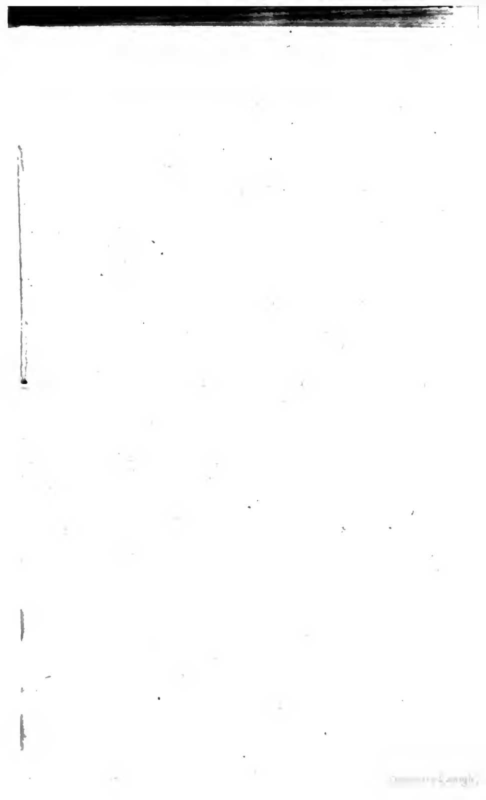
le fut aimée d'un Prince nommé Apollon, qui ne pouvant s'en faire aimer, résolut de l'enlever. L'Ayant surprise un jour, comme elle se promenoit, il la poursuivit, & en courant, Daphné tomba dans une fosse, & demeura ensevelie; quelque tems après il sortit un Laurier de cette fosse, qui fit dire que cette Fille avoit été changée en Laurier.

Io. Celle d'Io est, qu'elle fut emmenée d'Argos par un Capitaine, dont le Vaisseau se nommoit la Vache, & qu'étant arrivée en Egypte elle changea de vie, & finit ses jours aussi sagement qu'elle les avoit commencés dans la débauche.

Syrinx. Syrinx, changé en Flute, est l'histoire de l'invention de la Flute par Pan, à qui on en a donné l'origine; il la composa d'un jonc qu'il prit dans le Fleuve de Ladon.

Phaéton. La chute de Phaéton dans le Pô est expliquée doublement; les uns disent que Phaéton étoit fils d'un Prince qui régnoit le long du Pô, & que conduisant lui-même un chariot le long de ce Fleuve, ses chevaux s'emportèrent, & il tomba dans le Fleuve où il se noya. Ses Sœurs en eurent tant de chagrin qu'elles en devinrent stupides. La tristesse produisit le même effet sur un Ami de Phaéton, & l'on ajoute qu'ayant vu son Ami tomber dans le Fleuve, il s'y jetta pour le secourir & se noya, & qu'un Cygne s'étant envolé de l'eau, on avoit dit qu'il avoit été changé en Cygne.

L'autre explication de la chute de Phaéton dans le Pô est, qu'il y arriva une sé-





THERÉE, Epoux de Progné, devient am[...]nvoya Triptoleme
il la force. L'outrage fait à Philomèle porte[...]e, Lyncus, Roi
Therée informé qu'elles lui avoient fait m[...]res changea ce
Therée est changé en Hupe, Progné en Hir[...]



PERSÉE, fils de Jupiter et de[...]une certaine herbe
exploits. Il coupa la tête de Médu[...]sons, devint furieux
ger les hommes en pierres, et de so[...]ngé en Dieu Marin.
Serpens avec Pegaze qui étoit un [...]

séchereſſe extraordinaire le long de ce Fleuve, ce qui fit dire que le Soleil s'étoit approché delà, & qu'il l'avoit brulé.

Caliſto, changée en Ourſe, veut dire qu'elle fut dévorée par cet Animal dans une chaſſe, & que pour conſoler ſes parens on dit qu'elle avoit été enlevée au Ciel avec ſon fils Arcas, parce qu'on donna le nom de la grande & de la petite Ourſe à deux Conſtellations. Caliſto.

L'enlevement d'Europe eſt hiſtorique & moral. L'hiſtorique eſt, qu'Europe étoit Fille d'Agénor Roi des Phéniciens, qui fut enlevée par des habitans de l'Ile de Crète, depuis Candie, dans un Vaiſſeau qu'on nommoit le Taureau; & préſentée au Roi qu'on nommoit Jupiter. La morale eſt que pour ſatisfaire à une violente paſſion, il n'y a rien à quoi on ne ſe rabaiſſe. Europe.

La Fable qui a fait Chiron moitié Homme & moitié Cheval, à cauſe qu'il donnoit des remèdes aux Hommes & aux Chevaux, a métamorphoſé ſa Fille Ocyrhoé en Jument, parce qu'elle exerça la Médecine de la même manière que ſon père: mais ayant voulu employer ſa Science à autre choſe qu'à ce qui regarde la nature & les effets des remèdes, en punition les Dieux la changèrent en Jument, ce qui veut dire qu'elle perdit l'eſprit. Chiron. Ocyrhoé.

Cadmus étoit fils d'Agénor, qui tua Draco. Les uns diſent qu'il étoit Roi de Béotie, les autres que c'étoit un inſigne voleur: les Dents du Dragon que Cadmus ſema, & qui produiſirent des Hommes armés qui ſe tuèrent, ſont les Enfans de Dra- Cadmus.

Draco, qui prirent les armes pour vanger la mort de leur Père; mais Cadmus ayant adroitement semé la division parmi ces Frères, ils tournèrent contre eux-mêmes les armes qu'ils avoient prises contre lui.

Hermione. Cadmus & Hermione sont changés en Serpens, parce qu'ayant été chassés de leur Royaume, ils se retirèrent près d'une Montagne où ils se cachèrent.

Persée. Persée étoit fils de Danaé, qui dès son enfance fut exposé sur les eaux avec sa Mère, par Acrise Père de Danaé. Lorsqu'il fut grand il passa en Afrique, & fit la guerre à des Peuples qui étoient très riches, qu'on nommoit Gorgones, dont Méduse étoit Reine. Il alla ensuite en Mauritanie & en Ethiopie, où il épousa Andromède Fille de Céphée, qui étoit Roi de ce païs-là, après l'avoir tirée de quelque grand péril, que les Poètes ont nommé Monstre marin. On lui a donné des Aîles aux talons comme à Mercure, pour signifier la promptitude avec laquelle il exécuta ses desseins. Le Casque d'Orcus marque la manière secrette dont il conduisit son dessein, & le Bouclier de Pallas marque le bonheur qui accompagna ses entreprises.

Atlas. Atlas étoit un Roi de Mauritanie, qui possédoit des mines d'or près de la Montagne, qui porte ce nom. Persée s'en empara après avoir tué ce Prince, qui fut enterré sur cette montagne, ce qui a produit la métamorphose d'Atlas en une montagne. On ajoute qu'Atlas étoit un Roi, grand Mathématicien, qui, en considérant le

le mouvement des Cieux du haut d'une Montagne, qui étoit près de la mer, tomba dedans & se noya, ce qui a encore donné lieu à la métamorphose.

Tête de Méduse.

Méduse, considerée comme Reine à qui Persée coupa la tête, marque la victoire qu'il remporta sur cette Princesse, qu'il dépouilla de ses Etats. Méduse, regardée comme une belle Femme que l'on ne peut voir sans attachement, ce que le Poëte exprime par le pouvoir qu'elle avoit de convertir les Hommes en Rochers, & à qui Persée coupe la Tête, signifie le mépris que fit Persée de cette Beauté, qui avoit été fatale à plusieurs personnes. Le sang de cette Tête, qui produit des Serpens, marque les suites funestes de l'attachement aux Femmes. Le Cheval Pégase qui naquit du sang de cette Tête, à qui on donne des Aîles, est employé dans cette Fable pour marquer la Renommée. Les combats de Persée contre Phinée, où il employa la Tête de Méduse pour arrêter les efforts de ses Ennemis, qui étoient plus puissans que lui, font connoître qu'un grand Capitaine profite de tout, le jour d'une bataille, & que quand il est inférieur en Troupes, il se rend supérieur par son habileté à employer ses forces. A l'égard de Polydecte, Roi de l'Ile de Sériphe, qui fut converti en pierre à la vue de la Tête de Méduse, on veut apprendre qu'il y a des expéditions dans la vie des grands-hommes si surprenantes, qu'on ne peut les entendre sans tomber dans un étonnement, qui rend ceux qui les écoutent comme immobiles.

Thé-

Thésée. Thésée, fils d'Egée, fut un des sept Garçons que les Athéniens envoyèrent à Minos Roi de Crète, pour le satisfaire du meurtre de son Fils, lequel étant devenu grand, tua un des Capitaines de Minos qui se nommoit Taurus, dont on a fait Minotaure. Ayant été renfermé dans le labyrinthe de Dédale, il en sortit avec le secours d'Ariadné fille de Minos, & ayant ensuite délivré Athènes du tribut qu'elle payoit au Roi de Crète, il fit plusieurs actions héroïques, auxquelles les Poètes ont ajouté plusieurs circonstances fabuleuses.

Jason & Medée. Jason est un des plus grands Héros des Poètes; il étoit fils d'Eson Roi de Thessalie, qui le laissa sous la tutelle de Pélias. Il fut instruit par Chiron, & Pélias craignant de perdre l'autorité dont il jouïssoit pendant la tutelle de ce jeune Prince, lui persuada d'entreprendre la conquête de la Colchide. Jason, sans examiner les intentions de son Tuteur, assembla plusieurs Braves avec lui, & équipa un Vaisseau auquel on donna le nom d'Argos, & l'on nomma Argonautes, les Jeunes-gens qui firent la conquête de la Toison d'or, qui n'étoit que les trésors de cette Province. Jason s'étant fait aimer de Médée, fille d'Eete Roi de Colchos, elle lui donna le moyen d'enlever les Trésors de son père, qu'il faisoit garder fort soigneusement, ce que les Poëtes ont exprimé par le Dragon qui gardoit la Toison d'Or. Médée rajeunit Eson, Père de Jason, au retour de cette conquête, parce qu'elle lui montra

tra l'ufage de quelques fimples qui avoient la vertu de fortifier la chaleur naturelle, qui s'éteint peu à peu dans les vieillards ; & comme les remèdes ne produifent pas les mêmes effets dans toutes fortes de perfonnes, Pélias mourut pour avoir ufé du même remède qu'Efon; & l'on a feint que Médée, qu'on fait paffer pour une Magicienne, parce que tout ce qui eft au deffus des connoiffances du Peuple paffe pour Magie, avoit fait mourir Pélias. Jafon avoit époufé Médée, qui avoit tout quitté pour le fuivre, & peu de tems après fon retour il époufa Créüfe, fille de Créon Roi de Corinthe. Cette infidélité rendit Médée fi furieufe, qu'elle fit mourir le Père & fes Enfans, & fe fit emporter par des Dragons volans, ce qui fignifie la promptitude avec laquelle elle fe retira, pour éviter la punition de fon crime.

L'hiftoire de Bellérophon eft la même que celle de Jofeph.

L'Hiftoire de Bellérophon eft tirée, à ce qu'on prétend, de ce qui arriva à Jofeph dans la maifon de Putiphar, dont la Femme devint amoureufe de lui, & qui n'ayant pu le corrompre ni par promeffes ni par menaces, l'accufa d'avoir voulu attenter à fon honneur. Putiphar trop crédule fit mettre Jofeph en prifon, où il fouffrit beaucoup : mais par fa douceur & par fa fageffe il en fortit glorieufement. Bellérophon étoit fils d'un Roi d'Egypte. Sténobée, Femme de Proclus Roi d'Argos, auprès de qui il s'étoit retiré, devint amoureufe de Bellérophon. Cette Femme, irritée du refus de ce jeune Prince, dit à fon Mari qu'il avoit voulu

la

la corrompre, & Proclus envoya Belléro-phon chez Jobates Père de Sténobée, avec des Lettres pour le faire mourir. On l'exposa à plusieurs dangers, dont il se tira par son adresse.



ARTICLE VI.

Dictionaire de la Fable,

Qui comprend ce qu'il y a de plus nécessaire pour l'intelligence des Poëtes, de l'histoire fabuleuse, de la Sculpture, de la Peinture, des Statues, des Tapisseries, & autres Monumens, & des termes de l'Astronomie.

A.

ABaris, Scythe, & Grand Prêtre d'Apollon, qui lui accorda le don de Prophétie, & lui donna une Fleche sur laquelle il parcouroit les airs.

Abondance, Divinité allégorique, représentee sous la figure d'une Femme, couronnée d'une guirlande de Fleurs, qui tient de la main droite une Corne remplie de toutes sortes de fruits, que l'on nomme *Corne d'Abondance*; & de l'autre main un faisceau d'Epis de plusieurs sortes de grains.

Absyrthe, Fils d'Aétès, Roi de Colchos, & Frère de Médée, fut envoyé par son Père à la poursuite de Jason, qui venoit d'enlever Médée avec la Toison d'Or; mais Médée mit son Frère en pièces, & répandit dans le chemin ses membres, qui arrêtèrent quelque tems la poursuite du Roi, & donnèrent aux Grecs le tems de s'embarquer.

Acamas, Fils de Théfée & de Phèdre, étoit au siège de Troie, & fut député pour aller avec Diomède redemander Helène.

Acanthe, Nymphe changée en une Plante ainsi nommée.

Acaste, Fils de Pélias, Roi de Thessalie, fut un des Argonautes.

Aceste, Roi de Sicile, étoit Fils du Fleuve Crinisus, & d'Egeste Fille d'Hippotas.

Achélaüs, vaincu par Hercule, se transforma en Taureau; mais Hercule le terrassa une seconde fois, & lui enleva une de ses Cornes.

Achéron, Fleuve de la Thesprotie, dont on a fait un Fleuve d'Enfer, parce que son eau étoit mal saine.

Achéruse, Lac d'Egypte près de Memphis, où les anciens Egyptiens venoient déposer

pôser leurs morts dans des Tombeaux creusés exprès. Il y avoit aussi un Lac Achéruse dans la Thesprotie, d'où sortoir le Fleuve Achéron.

Achille, Fils de Thétis & de Pélée Roi de Thessalie, fit plusieurs belles actions au siège de Troie. Il tua Hector, le plus vaillant des Troyens. S'étant rendu dans le Temple d'Apollon Tymbréen pour y célébrer son mariage avec Polyxène Fille de Priam, Pâris, pour venger la mort d'Hector son Frère, le tua d'un coup de fleche, l'ayant blessé au talon, le seul endroit par où Achille n'étoit pas invulnérable.

Acis, Amant de la Nymphe Galatée, qui fut tué par le Géant Polyphème son Rival.

Acrisius, Roi d'Argos, Père de Danaé, détroné par son Frère Proétus, & rétabli par son Petit-fils Persée, qui le tua ensuite par un malheureux accident.

Acronce ou *Acontius*, Jeune homme de l'Ile de Cée, qui trouva moyen d'épouser Cydippe, quoique promise en mariage à un autre.

Actéon, Fils d'Aristée & d'Autonaé, s'étant trop aproché de Diane, qui se baignoit; cette Déesse le métamorphosa en Cerf, & il fut dévoré par ses propres Chiens. *Planche XV. fig.* 4.

Admète, Roi de Phérès en Thessalie, & l'un des Argonautes.

Adonis, Fils de Myrrha & de Cyniras, fut aimé de Vénus à cause de sa beauté. Ayant été tué par un Sanglier, Vénus le changea en Anémone.

Adraste, Roi d'Argos & de Sycione, fut le seul des sept Chefs qui revint de la première guerre de Thèbes.

Æther signifie les Cieux, distingués des Corps lumineux.

Agamemnon, Roi d'Argos & de Micène, Petit-fils de Pélops & de Ménélas, eut de Clitemnestre sa Femme, quatre Filles, Iphigénie, Electre, Iphianasse, Chrysosthemis, & le fameux Oreste. Il fut déclaré Généralissime de l'Armée des Grecs au siège de Troie. Calchas ayant annoncé que pour avoir une heureuse navigation, il falloit immoler à Diane Iphigénie, Agamemnon y consentit, & fit immoler sa Fille.

Age d'Or, *Age d'Argent*, *Age d'Airain*, *Age de Fer*, sont les quatre Ages du Monde qui suivirent la formation de l'Homme. Dans l'Age d'Or les Hommes vécurent dans l'innocence, & la terre produisit tout ce qui étoit nécessaire à la vie, sans être cultivée. Dans l'Age d'Argent ils furent moins justes, moins heureux. Dans l'Age d'Airain ils devinrent méchans, & dans l'Age de Fer leur malice se déclara ouvertement.

Agénor, Fils de Neptune & de Libie, fut Père de Cadmus & d'Europe. Il régna en Phénicie.

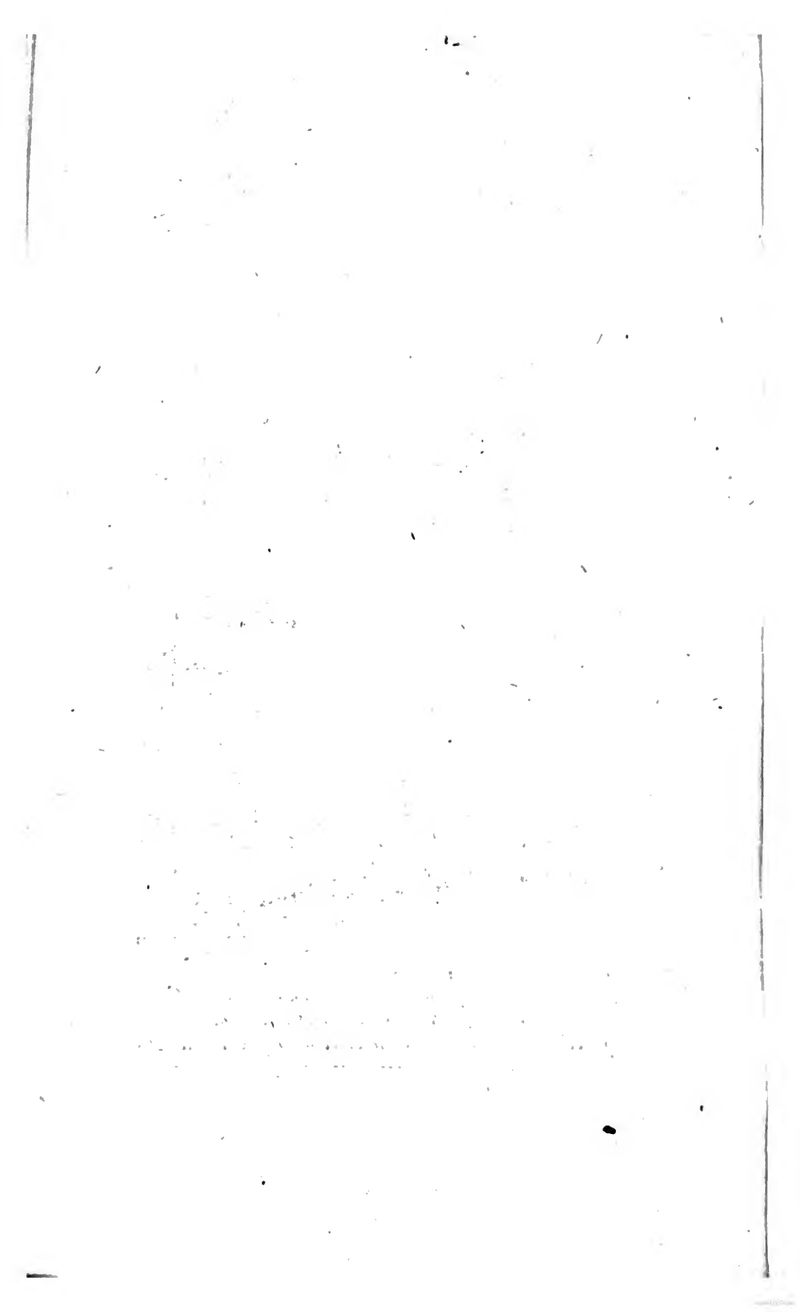
Aglaure, Fille de Cécrops, ayant ouvert une Corbeille que Minerve lui avoit confiée,



CIRCÉ jaloux d'Acis qui aimoit la Nim... reux, em... t aussi aimé, l'assomma avec un Rocher été change... tna. Galatée changea son sang en Mer, et ... m d'Acis.



LATONE ... tuse au bain, en devint amoureux, Jupiter. ... sa passion, elle sans lui rien répondre poursuivre, et étant sur le point de la prendre, paroître l'... Diane qui la changea en fontaine.



fiée, en lui défendant de regarder dedans, n'y trouva qu'un Monstre, & fut changée en Rocher par Mercure.

Ajax, Fils de Télamon & d'Hésione, se distingua au siège de Troie. La dispute qu'il eut avec Ulysse pour les armes d'Achille lui fut fatale.

Ajax, Fils d'Oilée, Roi des Locriens d'Opunte, ravit l'honneur à Cassandre, Fille de Priam, dans le Temple de Minerve, où elle s'étoit réfugiée pendant l'embrasement de Troie. S'étant retiré sur un rocher, après un naufrage, Neptune fendit le rocher, & l'engloutit.

Aidonée, Roi des Molosses, avoit des Chiens, auxquels il faisoit dévorer ceux qu'il vouloit punir.

Aigle, Oiseau consacré à Jupiter. On le voit dans les images de Jupiter, tantôt aux pieds de ce Dieu, tantôt tenant la foudre de ses serres. L'Aigle lui servoit de voiture quand il traversoit les airs.

Alceste, Fille de Pélias & d'Anaxabie, s'offrit généreusement de mourir pour délivrer Admète Roi de Thessalie, qui se trouvoit en danger de perdre la vie.

Alcide, prémier nom d'Hercule, & qui veut dire Fils d'Alcée.

Alcinoüs, Roi des Phéaciens dans l'Ile de Corcyre, ou Corfou. Les Poëtes ont célébré ses Jardins.

Alcippe, Fille de Mars, fut violée par Allyrothius Fils de Neptune. Mais Mars lui ôta la vie.

Alcmène, Femme d'Amphitrion, devint mère d'Hercule, du fait de Jupiter qui prit la figure d'Amphitrion pour la tromper.

Alcméon, Fils d'Amphiaraüs, tua sa mère Eryphile, par ordre de son Père. Il fut tué lui-même par les Frères d'Alphésibée sa Femme, qu'il avoit repudiée pour se remarier avec Callirhoé.

Alcyon, Oiseau fort vanté par les Poëtes. On dit qu'Alcyone, Fille d'Eole, ayant perdu dans la Mer, Céyx son Mari, & se consumant en des regrets superflus, les Dieux la changèrent en Oiseau, qui cherche encore sur les eaux celui qu'elle a perdu. L'Alcyon est, dit-on, un fort petit Oiseau, dont le ramage est lugubre.

Alécto, l'une des Furies, ou Divinités infernales. Voyez *Furies*.

Alemannus. C'est le Hercule des anciens Germains, qui en firent leur Dieu de la guerre.

Aloides, nom de deux Géants redoutables.

Alphésibée. Voyez *Alcméon*.

Alphée, Fleuve d'Elide. Voyez *Aréthuse*.

Alrunes, nom que les Germains donnoient à de petites figures, qu'ils regardoient comme leurs Dieux Lares ou Pénates.

Althée, Fille d'Agenor, épousa Oenée, Roi des Etoliens, & fut Mère de Méléagre. Ce jeune Prince avant tué dans un combat ses deux Oncles maternels, Althée conjura Pluton & Proserpine, d'en-

d'envoyer la mort à son Fils, & ayant été exaucée, elle en mourut ensuite de regret.

Amalthée, nom de la Chèvre, qui allaita Jupiter, & que ce Dieu plaça parmi les Astres.

Ambarvales, Fête en l'honneur de Cérès.

Ambition. Les Romains lui avoient élevé un Temple. On la représentoit avec des aîles au dos & les pieds nuds, pour exprimer l'etendue de ses desseins, & la promptitude avec laquelle elle veut les exécuter.

Amitié (l') a été divinisée comme plusieurs autres Vertus. On lui fait embrasser un Ormeau sec, entouré d'un Sep de Vigne, pour marquer que l'Amitié ne paroit pas moins dans les disgraces que dans les succès.

Ammon, surnom de Jupiter adoré en Lybie. On donnoit à ce Dieu la figure d'un Bélier.

Amour ou *Cupidon*. L'Amour étoit selon Hésiode, au commencement avec le Cahos & la Terre. De l'union de l'Amour & du Cahos vinrent les Hommes & les Animaux. Les Poëtes font l'Amour Fils de Mars & de Vénus.

Amphiaraüs, Fils d'Apollon & d'Hypermnestre, fut un célèbre Devin du tems de la guerre de Thèbes. Après sa mort il fut honoré comme Dieu.

Amphion, Fils de Jupiter & d'Antiope Reine de Thèbes. Il jouoit si bien de la Lyre, qu'il se faisoit suivre des Bêtes sauvages & des pierres mêmes.

Amphitrion, Petit-fils de Persée, & Mari d'Alcmène. Pendant son absence Alcmène mit au monde Hercule, dont Jupiter passa pour être le père. Voyez *Alcmène*.

Amphitrite, Fille de l'Océan & de Doris, fut Femme de Neptune. Elle est souvent représentée comme une Syrène.

Anaxarète. Voyez *Iphis*.

Anchise, descendant de Tros, Fondateur de Troie, & Père d'Enée.

Ancile ou *Anciles*, Boucliers sacrés, qui se gardoient dans le Temple de Mars.

Androgée, Fils de Minos Roi de Crète, étant allé à Athènes, pour assister aux Panathénées, y combattit avec tant d'adresse qu'il remporta tous les prix. Mais le Roi d'Athènes le fit assassiner; ce qui porta Minos à faire la guerre aux Athéniens.

Andromaque, Fille d'Eetion Roi de Cilicie, épousa le vaillant Hector, puis Pyrrhus, & ensuite Hélénus Fils de Priam. On la représente comme une Femme très vertueuse.

Andromède, Fille de Céphée Roi d'Ethiopie, & de Cassiopée, qui s'étoit crue plus belle que Junon. Neptune suscita un Monstre marin, aux fureurs duquel on exposa Andromède sur un rocher. Mais Persée, monté sur son Cheval Pégase, vint à son secours, tua le Monstre, & épousa Andromède pour sa récompense.

Animaux. Chaque Dieu avoit son Animal favori qui lui étoit consacré. Ainsi le Lion étoit consacré à Vulcain; la Chouette à Minerve; le Chien aux Dieux Lares; les Serpens à Esculape; la Colombe & le Moineau à Vénus, &c.

Anna Perenna, bonne femme du Mont Aventin, qui, dans la retraite qu'y fit le Peuple Romain, lui fournit des vivres, & fut divinisée en reconnoissance de ce service.

Antenor, Frère de Priam, se trouva à la prise de Troie, & passa, comme Enée, en Italie.

Anthée, Roi de Lybie, étoit un Géant prodigieux, qui fut tué par Hercule.

Antigone, Fille d'Oedipe & de Jocaste, & Sœur de Polynice.

Antiloque, Fils de Nestor & d'Euridice, fut tué au siège de Troie.

Antiope, Fille de Nyctéus, Roi de Thèbes, fut célèbre dans toute la Grèce pour sa beauté. La Fable parle d'une autre Antiope, Reine des Amazones, qui fut vaincue par Hercule, épousa Thésée, & en eut un Fils nommé Hyppolite.

Anubis, Dieu des Egyptiens, représenté avec une tête de Chien, sur un corps d'Homme, vêtu de l'habit de guerre des Empereurs. Il a toujours à la main droite un Sistre Egyptien, & à la gauche un Caducée.

Apis, célèbre Divinité des Egyptiens. C'etoit un Bœuf, qui représentoit l'Ame du grand Osiris, qui s'y étoit retirée, préférablement à tous les autres Animaux, parce qu'il étoit le symbole de l'Agriculture.

Apollon, Fils de Jupiter & de Latone, naquit dans l'Ile de Délos. Il excella dans tous les Beaux Arts, ce qui fit dire qu'il les avoit inventés. On le représente ordinairement comme un Jeune-homme sans barbe, avec une Lyre en main, ou bien avec un Arc & des Fleches, & la tête rayonnante.

Apostrophia, surnom de Vénus. Pausanias dit qu'il y avoit une Vénus Apostrophie ou Adversative, qui éloignoit des plaisirs infâmes; de même qu'il y a un Amour céleste, ou dégagé du commerce des sens.

Apothéose, cérémonies des Romains, lorsqu'ils mettoient leurs Empereurs au rang des Dieux.

Arachnée, Fille d'Idmon, disputa à Minerve la gloire de travailler mieux qu'elle en toile & en tapisserie. Celle-ci voyant que l'ouvrage de sa Rivale étoit d'une beauté achevée, lui jetta sa navette à la tête; ce qui chagrina si fort Arachnée qu'elle se pendit, & les Dieux la changèrent en Araignée. *Planche IX. fig.* 4.

Arbres. Il y avoit des Arbres consacrés à de certaines Divinités; comme le Pin à Cybèle; le Hêtre à Jupiter; l'Olivier à Minerve; le Cyprès à Pluton; le Pavot à Cérès

rès & à Lucine; la Vigne & le Pampre à Bacchus, le Palmier aux Muses, &c.

Arcas, Fils de Jupiter & de Calisto, régna dans l'Arcadie, à laquelle il donna son nom. Ayant rencontré sa Mère à la chasse sous la figure d'une Ourse, il alloit la percer de ses traits, quand Jupiter, pour empêcher ce parricide, le métamorphosa en Ours, & les enleva tous deux dans le Ciel, où ils forment les Constellations de la Grande & de la Petite Ourse.

Arcésilas, un des Chefs de l'Armée Grèque qui se trouvèrent au siège de Troie.

Arcésius, Grand-père d'Ulysse, & Fils de Jupiter, selon Ovide, ou de Céphale, selon Aristote.

Archémore, ou *Ophelte*, Fils de Lycurgue, Roi de Némée en Thessalie, & d'Euridice. Un Serpent lui ayant ôté la vie dans la Forêt de Némée, pendant que sa Nourrice Hypsipile alloit indiquer aux Grecs de l'Armée d'Adraste une source d'eau vive; les Grecs affligés de cet accident, instituèrent en l'honneur d'Archémore des Jeux funèbres, qu'on nomma les Jeux Néméens, & qui se célébroient tous les trois ans.

Aréthuse, Nymphe de Diane, Fille de Nérée & de la Nymphe Doris, fut métamorphosée en Fontaine par Diane, pour la sauver des poursuites du Fleuve Alphée. *Planche XIV. fig.* 4.

Argo, célèbre Navire qui transporta en Colchide l'élite de la Jeunesse Grecque.

Argonautes, nom des Princes Grecs, qui allèrent à la conquête de la Toison d'Or, & qui firent le voyage par mer sur le Navire Argo. Ils étoient, dit-on, au nombre de 52; & Jason en étoit le Chef.

Argus avoit 100 yeux à la tête; il n'en fermoit que deux à la fois, tandis que les autres veilloient. Junon lui ayant confié la garde d'Io, Mercure l'endormit par le doux son de sa Flute, & lui coupa la tête. Junon prit tous les yeux d'Argus, & les répandit sur les ailes & sur la queue du Paon, qui pour cela est appellé l'Oiseau de Junon. Voyez *Io*.

Argus, Petit-fils du précédent, fut Roi de la Ville d'Argos, à laquelle il donna son nom.

Ariadne, Fille de Minos, donna à Thésée un peloton de Fil, dont il se servit pour sortir du Labirinthe après la défaite du Minotaure.

Arion, célèbre Musicien de Corinthe, qui ayant été jetté dans la Mer, fut porté à bord par un Dauphin, qu'il avoit charmé par sa Musique.

Arion, nom d'un Cheval d'Adraste.

Aristée, Fils d'Apollon & de la Nymphe Cyrène.

Arminius, Général des Germains, qui, après avoir défait trois Légions de Varus, devint le Dieu tutélaire de sa Patrie, sous le nom d'*Irminsul*, d'*Erminsul*, ou d'*Ar-*

min-

minsaul, qui veut dire *Statue d'Armain.*

Arsinoé, Ville d'Egypte, prés du Lac Mœris.

Arsinoé, Fille de Nicocréon, Roi de Chypre.

Ascagne, Fils d'Enée, & de Créuse Fille de Priam.

Ascalaphe, Fils de l'Achéron.

Astaroth, ou Astarté, Divinité sous le nom de laquelle les Syriens adoroient la Lune. Astarté & Adonis son Epoux régnèrent dans la Syrie.

Astrée, Fille d'Astréus & de Thémis, étoit la Déesse de la Justice; mais les crimes des Humains l'ayant chassée de la Terre, elle retourna au Ciel, & se plaça dans le Sigñe de la Vierge.

Astyanax, Fils d'Hector & d'Andromaque. Ulysse le fit précipiter du haut des murailles de Troie.

Até, Fille de Jupiter, qui ne pensant qu'à faire du mal, a été précipitée du haut des Cieux, & parcourt toute la Terre, en y faisant tout le mal qu'elle peut.

Athalante, Fille de Cénée, Roi de l'Ile de Scyros, tua tous ceux de ses Amans, qui après s'être engagés à disputer avec elle à la course ne la pouvoient dévancer, jusqu'à ce qu'Hyppomène se servit d'un stratagême qui le rendit vainqueur.

Athamas, Fils d'Eolus, & Arrière-petit-fils de Deucalion, étoit Roi de Thèbes.

Athénée, Fille de Cécrops, Roi d'Athènes, est la Minerve des Grecs.

Atlas, Roi de Mauritanie, & Fils d'Uranus, est le premier qui a représenté le Monde par une Sphère. Delà vient qu'on a pretendu qu'Atlas portoit le Ciel sur ses épaules.

Atrée, Fils de Pélops, succéda à Euristhée Roi d'Argos, dont il avoit épousé la Fille. Il chassa de sa Cour Thieste, qui lui avoit débauché sa Femme Ærope, & en avoit eu deux enfans. Il le rappella ensuite, massacra les enfans qu'il avoit eus de la Reine, & les lui fit servir à table dans des mêts empoisonnés. Atrée fut tué par Egiste Fils de Thieste. Mr. Crebillon a fait une Tragédie d'Atrée, où toutes ces horreurs sont étalées.

Atrides, nom qu'on donne à Agamemnon & à Ménélas, que quelques-uns regardent comme fils d'Atrée.

Atropos. Voyez *Parques*.

Atys, Prêtre de Cybèle, métamorphosé en Pin pour avoir déplu à la Déesse.

Averne, Lac d'Italie, près duquel étoit l'entrée de l'Enfer. Ce Lac est proche de Bayes, & se nomme aujourdhui *Lago di Tripergola.*

Averrunci, nom des Dieux qui n'avoient qu'une vertu malfaisante, & qui étoient invoqués pour détourner les maux. Le principal se nommoit *Averruncus*. Tels étoient la Crainte, la Fièvre, les Tempêtes, la Pauvreté, &c.

Augé, Fille d'Alcée, eut d'Hercule Télèphe, dont elle alla accoucher dans les Bois.

Augias, Roi d'Elide, n'ayant pas assez d'Etables pour loger le grand nombre de ses Troupeaux, fut obligé de les laisser au milieu de la campagne, & ses terres se trouvérent à la fin si chargées de fumier & d'ordure, qu'elles en devinrent infructueuses. Hercule leur rendit leur fécondité en y faisant passer le Fleuve Alphée Mais Augias n'ayant pas voulu le satisfaire, Hercule lui déclara la guerre, & le tua.

Aurore, Fille de Théa & d'Hypérion, & Sœur du Soleil & de la Lune, épousa Persée, dont elle eut pour Enfans les Vents, les Astres, & Lucifer. De Tithon, son second Mari, elle eut Memnon Roi d'Egypte, & Hemathion; & de Céphale, son troisième Epoux, elle eut Phaéton. L'Aurore est représentée avec un grand voile, montée sur un char à deux chevaux, nommés Lampus & Phaéton.

Autolicus, Ayeul maternel d'Ulysse, passoit pour Fils de Mercure, Dieu des Voleurs, parce qu'il étoit le plus subtil larron de son tems.

Autonoé, Fille de Cadmus, épousa Aristée, & fut mère du malheureux Actéon.

B.

BAal, Divinité des Chaldéens, des Babyloniens, & des Sidoniens, dont elle passa chez les Israélites.

Bacchanales. Voyez *Bacchantes*.

Bacchantes, Femmes qui célébroient les mystères de Bacchus, dans les Fêtes des Bacchanales. Ces Prêtresses couroient toutes échevelées, portant à la main le Thyrse, ou des Torches allumées, faisant rétentir l'air de leurs hurlemens & du bruit de leurs Tambours, & criant *Evohé Bacché*.

Bacchus, Fils de Jupiter & de Sémélé, Fille de Cadmus Roi de Thèbes. On le représente comme un jeune-homme sans barbe, couronné de lierre, ou de pampre, tenant le Thyrse d'une main, de l'autre des grapes de Raisin, & quelquefois une Corne, qui étoit un Vaisseau à boire. C'est le Dieu du Vin. Il est encore connu sous les noms de *Dionysius*, d'*Evan*, d'*Hyié*, de *Liber*, de *Bromius* & de *Jacchus*. Voyez *Sémélé*. *Planche X. fig. 3.*

Baptes, Prêtres de la Déesse Cotytto, qui se souilloient impunément.

Bardes, Ministres de la Religion chez les Gaulois.

Battus, vieux Berger de Nélée. Mercure ayant volé les Bœufs d'Apollon, demanda le secret à Battus, mais celui-ci ayant manqué de fidélité, fut changé en Pierre de touche, qui porte le caractère de ce Berger, en ce qu'aucun Métal ne la peut toucher, qu'elle ne découvre aussitôt ce qu'il est.

Baucis & *Philemon* étoient de vieux Epoux, qui vivoient heureux dans leur pauvreté. Jupiter & Mercure ayant été re-

rebutés par les habitans d'un Village, la seule Cabane de Baucis & de Philémon leur fut ouverte. Les Dieux les emmenèrent sur une montagne, leur firent voir tout le Village submergé, excepté leur maison, qui se changea en un magnifique Temple, dont ils devinrent les Ministres. Ces bonnes gens ayant demandé de ne pas survivre l'un à l'autre, leurs vœux furent exaucés; lorsqu'ils furent parvenus à une extrême vieillesse, ils furent métamorphosés en même tems, Baucis en Tilleul, & Philemon en Chêne.

Bel étoit le grand Dieu des Chaldéens.

Bélides, surnom des Danaïdes, qui étoient Petites-filles de Bel l'ancien, Père de Danaüs, Roi d'Argos.

Bellérophon, Fils de Glaucus Roi d'Ephire ou de Corinthe. Minerve lui donna le Cheval Pégase, pour combattre la Chimère. Ce Prince, monté sur Pégase, ayant voulu s'élever jusqu'au Ciel, Jupiter le fit culbuter, & il se tua en tombant.

Bellone, Déesse de la Guerre. On la dépeint comme une Divinité guerrière, qui préparoit le Chariot & les Chevaux de Mars. Armée d'un Fouet ou d'une Torche, & les cheveux épars, elle excitoit les guerriers dans les combats. *Planche XI. fig.* 1.

Bélus, grande Divinité des Babyloniens.

Bélus, Père de Danaüs & d'Egyptus, est le Jupiter Egyptien.

Bélus, Roi de Tyr & de Phénicie, fut père de Pygmalion & d'Edissa, surnommée Didon.

Belzébut, Dieu des Accaronites.

Bérénice, Reine d'Egypte. Epouse de Ptolémée Evergete. Ayant consacré sa Chevelure dans le Temple de Mars, parce que son Mari étoit revenu victorieux d'une bataille, cette Chevelure disparut; & l'Astronome Conon voulut persuader à cette Princesse, que Mars avoit placé sa Chevelure dans le Ciel; on en a fait une Constellation, qui porte le nom de Chevelure de Bérénice.

Biblis & *Caunus* étoient enfans de Milet & de la Nymphe Cyanée. Biblis ayant conçu pour son frère une flamme criminelle, Caunus se sauva de la maison de son père; & Biblis le poursuivant, s'arrêta dans un bois, où fondant en larmes, elle fut changée en une Fontaine qui porte son nom. *Planche VIII. fig.* 3.

Biche. La Biche aux pieds d'airain & aux cornes d'or du Mont Mœnale, qui étoit consacrée à Diane, fut poursuivie & prise par Hercule, qui la porta à Mycène.

Biton & *Cléobis* étoient deux frères recommandables par leur pieté envers leur mère, & qui méritèrent par-là des honneurs héroïques.

Bois Sacrés. Les Bois ont été les prémiers lieux destinés au Culte des Dieux. Dans la suite on y bâtit de petites Chapelles, & enfin des Tem-

 ples,

ples. Pour conserver cette coutume, on plantoit toujours des Bois autour des Temples, & les Bois étoient aussi sacrés que les Temples mêmes.

Bonne Déesse, Divinité mystérieuse, dont les hommes ignoroient le nom, qui n'étoit connu que des Femmes.

Borée, Vent du Septentrion, a été regardé comme un Dieu.

Briarée, Géant, Fils du Ciel & de la Terre, avoit cent mains & cinquante têtes. Il eut part à la guerre des Titans, mais dans la suite il rendit un grand service à Jupiter.

Briséis, Fille belle & jeune, enlevée par Achille à la prise de Lyrnesse, mais ensuite renvoyée sur les instances d'Agamemnon.

Bucentaure, espèce de Centaure, qui avoit le corps d'un Bœuf ou d'un Taureau, au-lieu que les Centaures ont communément le corps d'un Cheval.

Bupalus, célèbre Sculpteur, qui vivoit vers la 6ome. Olympiade.

Busiris, Roi d'Espagne, qui immoloit à Jupiter tous les Etrangers qui abordoient chez lui. Hercule le sacrifia, lui, son Fils, & son Prêtre.

C.

CAcus, Fils de Vulcain, Monstre demi-homme, & d'une taille énorme. Sa bouche vomissoit des tourbillons de flamme ; des têtes sanglantes étoient sans cesse suspendues à la porte de sa Caverne, située dans le Mont Aventin. Il fut étranglé par Hercule.

Cadmus, Fils d'Agénor, Roi de Phénicie, aprit aux Grecs l'usage des Lettres. *Planche XII. fig.* 1.

Caducée, Baguette autour de laquelle on voit deux Serpens entrelacés, surmontés de deux ailes. C'est le symbole de Mercure.

Caculus, Fils de Vulcain, ne vécut que de vols & de brigandages.

Calaïs & *Zéthès*, Fils de Borée, Roi de Thrace & d'Orithie, se rendirent recommandables dans le voyage des Argonautes. On leur a donné des Cheveux azurés, pour marquer l'air où souflent les vents, & des ailes, pour faire allusion au nom de leur Père.

Calchas passoit pour le plus éclairé des Devins de son tems. Il prédit que la Guerre de Troie dureroit dix ans.

Calciope, Fille d'Aétès, Roi de Colchide & Sœur de Médée, épousa Phrixus & en eut plusieurs enfans. Son Père, pour avoir les trésors de Phrixus, le fit assassiner.

Calisto, Fille de Lycaon, étoit une des Compagnes favorites de Diane. Ayant été séduite par Jupiter, Diane la chassa, & Junon la changea en Ourse. Mais Jupiter l'enleva dans le Ciel, avec son Fils Arcas, où ils forment les deux Constellations de la Grande & de la Petite Ourse. *Planche V. fig.* 4.

Calliope. Voyez *Muses*.

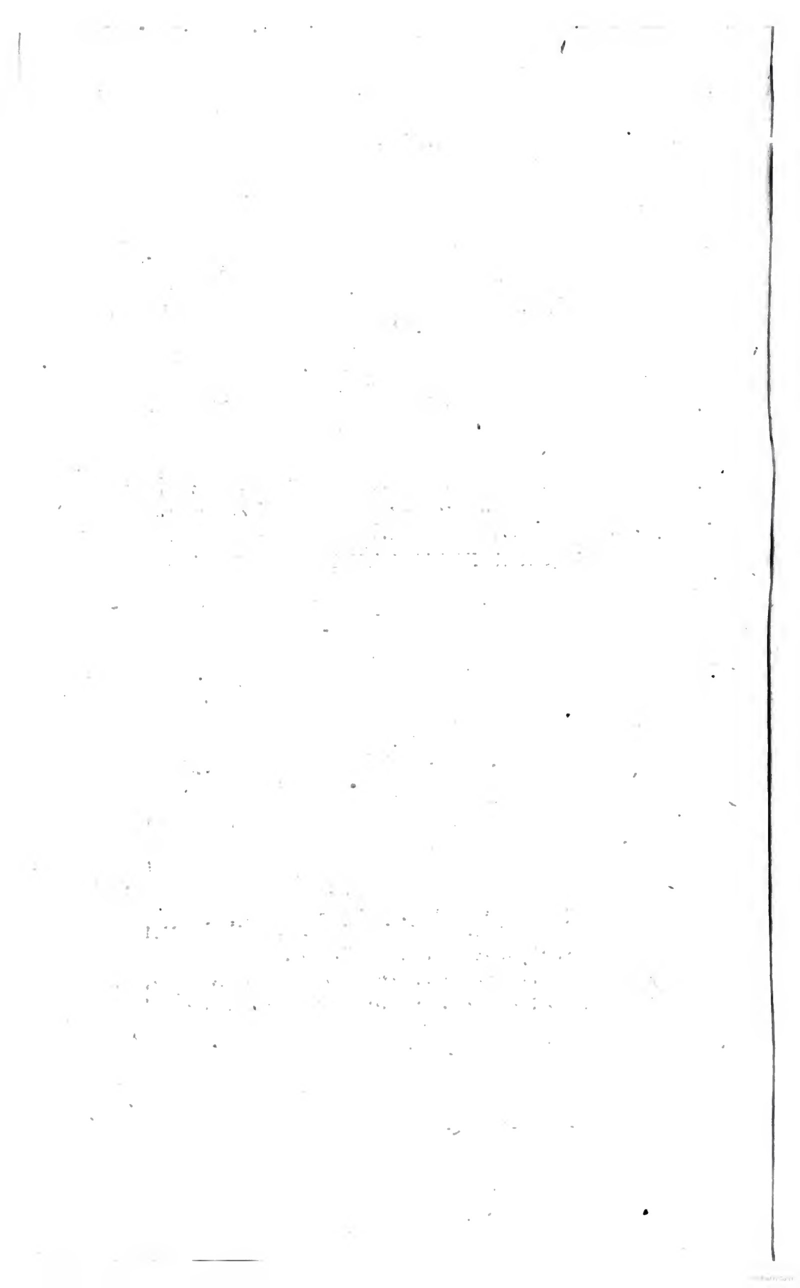
Cal-



Les SIRENES *une Hermaphrodite, elle en devint*
Parthenope, Ligée, rsqu'il se baignoit, elle se jetta
et par leurs chants. par force, et pria les Dieux de
prudence et son adr un seul, ce qui lui fut accordé.



NARCISSE *fut pour la chasse, qu'il en étoit toujours*
prisa, étant deven vu Diane qui s'y baignoit avec ses
dans une fontaine en colere qu'elle le métamorphosa
et fut changé en reconnoissoient plus le mangerent.



Callirhoé. Voyez *Alcméon.*

Callirhoé, Princesse qui fut condamnée à être immolée pour appaiser Bacchus; mais Corésus s'immola lui-même pour elle; & Callirhoé touchée de la générosité de son Amant se donna la mort.

Calpé, une des Colonnes d'Hercule.

Calydon, chasse fameuse du Sanglier de Calydon. Voyez *Méléagre.*

Calypso, Fille de l'Océan & de l'ancienne Thétis, ou d'Atlas, régnoit sur l'Ile d'Ogygie, dans la Mer d'Ionie. Elle y reçut Ulysse, à son retour de l'expédition de Troie.

Camœna, surnom des Muses, qui vient de *Cano*, je chante, ou de *Cantu amœno*, chant agréable.

Canicule, Constellation qui s'élève dans les grandes chaleurs. Les Romains étoient si persuadés de la malignité de ses influences, que, pour l'appaiser, ils lui sacrifioient tous les ans un Chien roux.

Canope, Dieu des Eaux chez les Egyptiens. On le représentoit sous la forme d'un Vase percé de petits trous, dans lequel on faisoit purifier l'eau du Nil. De la surface de ce Vase sortoit une Tête d'Homme ou de Femme, quelquefois avec les deux mains.

Capanaé, un des sept Chefs de l'Armée des Argiens dans la guerre de Thèbes.

Carmenta, fameuse Dévineresse d'Arcadie, rendoit les Oracles en Vers; ce qui lui fit donner ce nom.

Carnéades. Voyez *Carnus.*

Carnus, fameux Poète & Musicien, Fils de Jupiter & d'Europe, Favori d'Apollon. Il institua des Jeux & des Combats de Musique & de Poésie, qui s'appellèrent *Carnéades.*

Caron. Voyez *Charon.*

Cassandre, Fille de Priam, prédisoit l'avenir. Apollon, irrité de ne pouvoir la rendre sensible, fit ensorte qu'on n'ajouta jamais foi à ses prédictions.

Cassiopée, Femme de Céphée Roi d'Ethyopie & Mère d'Andromède, a été placée avec toute sa Famille dans le Ciel, où elle forme une Constellation.

Castor & *Pollux*, Fils de Jupiter, furent surnommés *Dioscures*, qui signifie Fils de Jupiter, & *Tyndarides*, parce que Léda leur Mère étoit Femme de Tyndare Roi de Sparte. Ils furent de l'expédition de la Toison d'Or. Après leur mort ils formèrent dans le Ciel le Signe des Gémeaux. On en a fait des Divinités favorables aux Nautoniers, sur ce que dans une tempête on vit deux Feux voltiger autour de la tête des Tyndarides, & qu'un moment après l'orage cessa. On appelle encore aujourdhui ces Feux, les Feux de St. Elme & St. Nicolas.

Caunus. Voyez *Biblis.*

Cécrops, originaire d'Egypte, ayant conduit une Colonie en Grèce, y fonda le Royaume d'Athènes, & ap-

appella le païs de son nom Cecropie.

Cenée ou *Cénis*. Voyez *Planche III. fig.* 4.

Centaures, Monstres de Thessalie, demi-hommes & demi-chevaux. C'étoient, dans la vérité, des Peuples de Thessalie, qui s'appliquèrent les prémiers entre les Grecs à dompter les Chevaux & à les monter.

Céphale & *Procris*. Céphale, Fils de Déionée, épousa Procris, Fille d'Erechtée Roi d'Athènes, & Sœur d'Orithie. Ils s'aimoient tous deux de l'amour le plus tendre, lorsque la jalousie troubla toute la douceur de leur vie.

Céphée, Roi d'Ethyopie, Père de la célèbre Andromède, & placé au rang des Astres avec sa Famille.

Cerbère, Chien à trois têtes, né du Géant Typhon & du Monstre Echydna, au-lieu de poil, son cou étoit environné de Serpens. Il gardoit la porte du Palais de Pluton & des Enfers, & n'en laissoit sortir personne. Hercule l'enchaîna; Orphée l'endormit au son de sa Lyre; & la Sybille, qui conduisit Thésée aux Enfers, l'endormit avec un gâteau.

Cercopes, Peuples d'une Ile voisine de la Sicile, que Jupiter changea en Singes, à cause de leur méchanceté. *Cercopes* est le nom que les Grecs donnent aux Singes. *Planche IX. fig.* 1.

Cérès, Fille de Saturne & de Cybèle, apprit aux Hommes l'art de cultiver la terre, & de semer le bled; ce qui l'a fait regarder comme la Déesse de l'Agriculture. On la représente comme une Femme ayant le sein fort gros, couronnée d'épis, & tenant à la main une branche de Pavot, qui est une Plante d'une grande fertilité: ou bien on met sur son sein deux petits Enfans, qui tiennent chacun une Corne d'abondance, pour marquer qu'elle est comme la Nourrice du Genre-humain. On la met sur un Chariot tiré par des Serpens ou Dragons ailés, tenant une Torche, comme pour aller chercher Proserpine sa Fille, que Pluton lui avoit enlevée. *Planche III. fig.* 3. & *Planche XIII. fig.* 2.

César Voyez *Pl. XI. fig.* 1.

Ceste de Vénus. C'étoit la Ceinture de cette Déesse, laquelle renfermoit tout ce que les charmes ont de plus séduisant.

Céyx. Voyez *Alcyon*.

Chaos (le) est la Matière prémière, existante éternellement, dans laquelle les principes de tous les Etres particuliers étoient confondus. Dieu ne fit, disent les Poètes, que débrouiller ce Cahos.

Charon ou *Caron*, Fils de l'Erèbe & de la Nuit, étoit les Nautonier des Enfers; il y passoit les Ombres dans sa Barque. On le dépeignoit comme un Vieillard à barbe blanche, hideux, & dont les yeux sembloient jetter feu & flamme. Chaque Ombre payoit pour son passage une pièce de monnoie, qu'on noin-

nommoit *Naulum*. Voila pourquoi les Payens mettoient dans la bouche du Mort une pièce d'or ou d'argent pour payer le passage. *Planche VIII. fig.* 4.

Charybde, grande Larronesse, qui habitoit sur les Côtes de Sicile. Ayant dérobé les Bœufs d'Hercule, elle fut frapée de la foudre, & transformée en Monstre marin; d'autres disent en Goufre. Sa Sœur étoit Scylla. Charybde est proprement un Rocher escarpé du côté de Messine, & vis-à-vis de Scylla, près duquel l'eau se précipite avec impétuosité dans des Goufres & des Tourbillons.

Chats. Chez les Egyptiens on étoit criminel quand on tuoit un Chat, soit par inadvertance, soit de propos délibéré. On représentoit le Dieu Chat, tantôt avec toute sa forme naturelle, tantôt avec le corps d'un Homme, qui porte une Tête de Chat.

Chevaux du Soleil. Ovide les nomme *Eoüs*, *Pyroïs*, *Aéton*, & *Phlégon*. Ils sont nommés ailleurs *Crytboüs*, *Actéon*, *Lampos*, & *Philogéus*.

Cheval de Troie. C'est le Cheval de bois que les Grecs firent entrer dans Troie, & à l'aide duquel ils se rendirent maîtres de cette Ville. Ils avoient publié que c'étoit une offrande qu'ils consacroient à Minerve, pour obtenir un heureux retour. Les Troyens donnèrent dans le piège, & ayant reçu cette Machine dans leur Ville, les Soldats qui étoient cachés dans ses flancs en sortirent, & introduisirent dans les murs de Troie toute l'Armée ennemie.

Chimère (la) étoit un Monstre, né de Typhon & d'Echydne, qui avoit la tête d'un Lion, la queue d'un Dragon, & le corps d'une Chèvre: de sa gueule béante elle vomissoit des tourbillons de flamme & de feu. Bellérophon eut ordre de combattre ce Monstre, & il en vint à bout.

Chiron, célèbre Centaure, naquit de Saturne, qui s'étoit métamorphosé en Cheval, & de Phyllire. Ce Centaure eut pour Disciples Hercule, Jason, Achille & autres Princes fameux, à qui il apprit, outre les exercices, la Musique & la Médecine. Il fut placé parmi les Astres, où il forme la Constellation du Sagittaire. Chiron étoit un Sage de Thessalie, qui avoit plusieurs belles connoissances.

Chloris, jeune Nymphe, épousa Zéphire, qui lui donna l'intendance sur toutes les Fleurs.

Chouette, Oiseau consacré à Minerve, comme le Symbole de la Vigilance.

Chrodo, Dieu des anciens Germains.

Chronos, nom de Saturne.

Chryséis, Fille de Chryses, Grand-Prêtre d'Apollon. Elle échut en partage à Agamemnon au sac de Lyrnesse. Le Grand Prêtre la redemanda; & Agamemnon ayant refusé de la rendre, la peste se mit dans le camp. Agamemnon la rendit enfin, & la peste cessa.

Cicogne, Oiseau qui est le sym-

symbole de la piété, à cause du grand amour qu'elle a pour ses Petits.

Cigale (la) est consacrée à Apollon, comme au Dieu de la Voix & du Chant.

Circé, célèbre Magicienne qui habitoit sur un Promontoire de la Toscane. On croit que toute sa magie consistoit dans la connoissance qu'elle avoit des Plantes & de la Médecine, dont elle abusa pour se venger de ses ennemis. *Planche V. fig.* 2. & *Planche XIV. fig.* 1.

Claudia, Vestale, dont la réputation étoit un peu équivoque.

Cléobis. Voyez *Biton.*

Cléomède d'Astipalée, célèbre Athlète.

Clio. Voyez *Muses.*

Clotho. Voyez *Parques.*

Clymène, Fille de l'Océan, fut aimée du Soleil, dont elle eut Phaéton & les Héliades.

Clytemnestre, Femme d'Agamemnon, s'abandonna à Egyste, & se servit de lui pour faire périr son Mari, lorsqu'il revint de la guerre de Troie à Argos.

Clythie, une des Nymphes de l'Océan, se laissa mourir par la jalousie qu'elle conçut de se voir abandonnée d'Apollon. Couchée sur la terre, & tournant sans cesse ses yeux vers le Soleil, elle fut changée en cette Fleur, qu'on appelle Tournesol, Héliotrope, ou Soleil.

Cneph. C'est l'Etre Suprême dans le Systême des Egyptiens.

Cœlus ou le *Ciel*, Fils de l'Æther & du Jour, épousa la Terre, dont il eut Saturne, l'Océan, les Titans, &c On l'appelloit aussi *Uranus.*

Colombe, Oiseau favori de Vénus, & qu'on appelle pour cela l'Oiseau de Cythère. Vénus le portoit à la main, elle l'attachoit à son char, & se transformoit elle-même en Colombe.

Colonnes d'Hercule (les) sont deux Montagnes situées sur le Détroit de Gibraltar, savoir *Abyla* en Afrique, & *Calpé* en Espagne. On les regardoit comme deux bornes que la Nature avoit mises aux conquêtes des Hommes.

Colosses (les) sont des Statues d'une hauteur extraordinaire.

Comus, Dieu de la joie, de la bonne-chère, & des danses nocturnes. On le représente jeune, la face enluminée d'ivresse, & la tête couronnée de roses.

Concorde (la) étoit adorée à Rome comme une Divinité. Le symbole le plus ordinaire de la Concorde, sont deux Mains jointes, qui tiennent quelquefois un Caducée.

Consentes, nom que les Romains donnoient à leurs douze grands Dieux.

Consus est le Dieu des Conseils.

Corbeau, Oiseau consacré à Apollon. Il étoit d'abord blanc; mais Apollon le noircit pour le punir d'un raport indiscret. Il lui avoit découvert l'infidélité de Coronis qu'il aimoit. Apollon la tua, s'en répentit, & la changea en Corneille. *Cor-*

Corne d'Abondance (la) étoit une Corne d'où sortoit en abondance tout ce qu'on pouvoit souhaiter.

Corneille. Voyez *Corbeau.*

Coronis. Voyez *Corbeau.*

Corybantes, Prêtres de Cybéle, qui solemnisoient ses Fêtes avec un grand tumulte, & avec des hurlemens pour pleurer la mort d'Atys. Voyez *Curètes.*

Cotytto, Déesse de l'Impureté, étoit en grande vénération à Athènes. Les Baptes, ses Sacrificateurs, célébroient sa Fête durant la nuit.

Couronnes. On en donnoit de Pampres ou de feuilles de Vigne à Bacchus, d'Olivier à Minerve, de Fruits à Pomone, &c.

Cratée ou Crétée aprit de l'Oracle qu'il seroit tué par un de ses Enfans; & en effet Asthmenès, son Fils, qui s'étoit banni de sa patrie, le tua sans le connoître.

Créon, Roi de Thèbes.

Créon, Roi de Corinthe, qui maria sa Fille Créuse à Jason, au préjudice de Médée.

Créuse. Voyez *Créon.*

Créuse, Fille de Priam, fut mariée à Enée, & fut mère de Jule ou Ascagne.

Crinisus, Fleuve de Sicile, qui devint amoureux d'Egeste.

Crocodile, animal sacré chez plusieurs d'entre les Egyptiens, tandis que d'autres le regardoient comme nuisible, & le traitoient comme tel.

Cronos. Voyez *Chronos.*

Cupidon, ou l'Amour, Fils de Mars & de Vénus, est représenté comme un jeune Enfant aveugle, ou les yeux couverts d'un bandeau, avec des ailes & un carquois de fleches, & un baudrier, dansant, jouant & badinant. C'est le Dieu de l'Amour.

Cura, Déesse de l'Inquiétude.

Curètes, Prêtres de *Cybèle.* On les nommoit aussi *Galli*, *Corybantes*, & *Dactyli.* Voyez *Galli.*

Cyane, Nymphe de Syracuse, fut changée en Fontaine de son nom par Pluton, dont elle avoit voulu arrêter le char, lorsqu'il enlevoit Proserpine.

Cybèle, Femme de Saturne, appellée la Mère des Dieux, comme étant Mère de Jupiter, de Junon, de Neptune, & de la plupart des Dieux du prémier ordre. On l'appelle aussi *Rhéa*, *Ops*, *Tellus* ou la *Terre*, & la *bonne Déesse.* Elle étoit représentée comme une Femme ayant une Couronne de Tours sur la tête, assise sur un char, tiré par des Lions. Ses Prêtres étoient les Curètes. Les Romains célébroient en son honneur une Fête qu'ils appelloient *Lavation.*

Cyclopes, prémiers habitans de la Sicile, étoient Enfans du Ciel & de la Terre, c'est-à-dire, qu'on en ignoroit l'origine. Ils étoient d'une stature de Géants, & les Forgerons de Vulcain dans le Mont Etna, où ils forgeoient les foudres. Ils n'avoient qu'un Oeil rond au

 milieu

milieu du front.

Cydippe, Prêtresse de Junon.

Cygne, Oiseau consacré à Apollon, comme au Dieu de la Musique, parce qu'on croyoit que quand il est près de mourir il chante fort mélodieusement.

Cygnus, Fils de Mars, combattit contre Hercule, & fut vaincu.

Cynosure, Nymphe, fut une des Nourrices de Jupiter, qui la transporta dans le Ciel.

Cyparisse, Jeune-homme de l'Ile de Cos, Favori d'Apollon. Devenu inconsolable pour avoir tué par mégarde un Cerf qu'il aimoit beaucoup, il fut changé par Apollon en Cyprès, qui est le symbole de la tristesse. *Planche IX. fig.* 2.

Cyprès, Arbre consacré à Pluton, Dieu des Morts. Voyez *Cyparisse*.

Cythère, Ile de l'Archipel, aujourdhui Cérigo vis-à-vis de Crète. Vénus, à qui elle étoit particuliérement consacrée, y avoit un Temple magnifique.

D.

D*Actyles*. Voyez *Curètes*.

Dagon, Dieu des Philistins.

Danaé, Fille d'Acrisius Roi d'Argos, ayant été enfermée par son Père dans une Tour, Jupiter, devenu amoureux de cette Princesse, se changea en Pluie d'or, s'introduisit dans la Tour, & rendit Danaé Mère de Persée.

Danaïdes (les) sont les cinquante Filles de Danaüs, Roi d'Argos. Elles firent mourir dans une nuit tous leurs Epoux, qui étoient les cinquante Fils d'Egyptus, Roi d'Egypte. Il n'y eut qu'Hypermnestre qui épargna son Mari Lyncée. Jupiter les condamna à remplir éternellement dans le Tartare un Tonneau percé.

Daphné, Fille du Fleuve Pénée, se voyant poursuivie par Apollon, qui en étoit devenu amoureux, invoqua la Divinité du Fleuve son Père, & fut tout d'un coup changée en Laurier.

Daphnis, Fils de Mercure, fut changé en Rocher, pour avoir été insensible aux charmes d'une jeune Bergère.

Dardanus, Fils de Jupiter & d'Electre, une des Filles, d'Atlas, bâtit, au pied du Mont Ida, une Ville qu'il appella de son nom Dardanie, & qui fut la célèbre Troie.

Dédale, Arrière-petit-fils d'Erecthée, Roi d'Athènes, étoit le plus habile Architecte & Sculpteur que la Grèce eût jamais produit. Banni de son païs, il se retira en Crète, où il construisit le fameux Labirinthe. Le Roi de l'Ile l'ayant enfermé dans le Labyrinthe même, Dédale se fit des Ailes, qu'il s'attacha avec de la Cire; il en fit autant pour son Fils Icare, prit son vol vers l'Italie, & s'abatit dans la Calabre, sur les rochers de Cumes, où il éleva un Temple à Apollon. Voyez *Icare*.

Dédalion, Fils de Lucifer, touché de la mort de sa Fille Chione, se précipita du som-

sommet du Mont Parnasse; mais Apollon le soutint dans sa chute, & le changea en Epervier.

Déjanire envoya à Hercule son Mari, qui lui étoit devenu infidèle, la Tunique du Centaure Nessus, qui s'étant collée à sa peau, lui fit souffrir d'horribles douleurs, & enfin rechercher la mort.

Délos, Ile de la Mer Egée. On dit que Neptune, d'un coup de Trident, la fit sortir du fond de la Mer.

Delphes, ancienne Ville de la Phocide, célèbre par le Temple & l'Oracle d'Apollon qui y étoient.

Démogorgon, Divinité ou Génie de la Terre. C'étoit un Vieillard crasseux, qui avoit pour compagnes l'Eternité & le Cahos. On lui attribue la formation du Ciel & de la Terre.

Démon. Ce mot signifioit chez les anciens Philosophes quelque chose qui tient du Divin; &, dans ce sens, on le confondoit avec Génie.

Démophile, nom de la Sybille, qui a donné lieu au conte des Livres Sybillins, & qui aporta à Tarquin l'Ancien neuf Volumes, pour lesquels elle demanda 300 écus d'or.

Démophoon épousa Phillis, Fille de Lycurgue Roi de la Phocide, laquelle n'ayant pu suporter sa longue absence, se pendit, & fut changée en Amandier.

Destin (le) étoit une Divinité aveugle, qui gouvernoit toutes choses par une nécessité inévitable. Tous les autres Dieux étoient soumis à ses Décrets. On l'appelloit *Fatum*, le *Destin* ou le *Sort*. Ce Dieu avoit son Culte & ses Oracles.

Deucalion, Fils de Prométhée & de Clymène, étoit Roi de Thessalie. Comme dans le Déluge, qui arriva de son tems, tous les Hommes périrent, à l'exception de lui & de Pirrha sa Femme, Deucalion en produisit d'autres, sur le conseil de l'Oracle. Ils prirent des pierres, les jettèrent derrière eux, en fermant les yeux: ces pierres s'amollirent, & prirent une forme humaine. Celles de Deucalion devinrent des Hommes, & celles de Pirrha des Femmes.

Devins (les) étoient chez les Grecs des Ministres de la Religion fort respectés. Ils assistoient aux Sacrifices, consultoient les entrailles de la Victime, & en tiroient des présages.

Dévouement (le) étoit chez les Romains un Acte de Religion, qu'ils appelloient *Devotio*, par lequel ils imploroient la colère & l'indignation des Dieux sur une Ville, une Armée, ou un Peuple ennemi.

Diane, Fille de Jupiter & de Latone, naquit avec Apollon son Frère dans l'Ile de Délos. Elle obtint de Jupiter la grace de garder une Virginité perpétuelle. C'est la Déesse de la Chasse, des Forêts & des Montagnes. On la représente ordinairement a-

 vec

vec l'Arc & la Trousse, en habit court pour la Chasse, ayant un Chien à ses côtés ou à ses pieds, quelquefois traînée dans un Char par des Cerfs blancs, quelquefois montée elle-même sur un Cerf, & d'autrefois courant à pied avec son Chien. Comme on la prenoit aussi pour la Lune, on la voit souvent avec un Croissant sur la tête, ou bien sans Croissant, couverte d'un grand Voile tout parsemé d'Etoiles. On la nomme aussi *Hecate*, *Lucine*, *Lune*, *Bubastis*, *Triformis*, *Pitho*, *Actéon*, *Callistho*, &c.

Didon, Fille de Bélus Roi de Tyr, épousa Sichée, le plus riche de tous les Phéniciens. Pygmalion, Fils de Bélus à qui il avoit succedé, aveuglé par la passion des richesses, assassina Sichée. Didon ayant apris la mort de son Mari, s'assura des Vaisseaux qui étoient au Port, y embarqua tous ceux qui haïssoient le Tyran, avec les richesses de Sichée & celles de Pygmalion. Elle conduisit sa Colonie sur la Côte d'Afrique, & y bâtit la Ville de Carthage.

Dieux. Les Payens divisoient leurs Dieux en plusieurs classes, dont les principales étoient, les *Grands Dieux*, les *Dieux subalternes*, les *Dieux de la Terre*, les *Dieux de la Mer*, & les *Dieux de l'Enfer* (a).

Diomède, Roi de Thrace, Fils de Mars & de Cyrène, avoit des Chevaux furieux, qu'il nourrissoit de chair humaine, leur donnant à dévorer les Etrangers qui tomboient entre ses mains. Hercule le prit, & le fit dévorer par ses propres Chevaux.

Diomède, Fils de Tydée, se distingua au siège de Troie, ayant attaqué Enée, Vénus même qui protegeoit Enée, & le Dieu Mars qu'il blessa.

Dioscures, surnom de Castor & de Pollux.

Dircé, Femme de Lycus, Roi de Thèbes, fut attachée par les Fils d'Antiope à la queue d'un Taureau indomté, où elle périt misérablement.

Dis, un des noms de Pluton, qui signifie *riche*.

Discorde (la), Divinité malfaisante, à laquelle on attribuoit les guerres, les querelles, les dissentions. On la dépeint les cheveux épars & en desordre, la bouche ensanglantée, grinçant les dents, la tête hérissée de Serpens, portant un habit déchiré, & agitant une torche de sa main sanglante.

Dodone, Ville d'Epire, célèbre par son Oracle, sa Forêt & sa Fontaine.

Doris, Fille de l'Océan & de Thétis, fut Mère des Néréïdes. C'est une des Divinités de la Mer.

Dragon, Animal consacré à Minerve, pour marquer que la véritable Sagesse ne s'endort jamais. Ces fameux Dragons, par lesquels on faisoit garder le Jardin des Hespérides, la Toison d'or, &c. étoient

(a) Voyez ci-dessus la page 660, & suiv.

toient ou des Dogues, ou même des Hommes.

Druïdes (les) étoient les Prêtres des Gaulois.

Dryades, Nymphes des Bois, étoient des Divinités qui présidoient aux Bois.

Dryope, Nymphe d'Arcadie, fut changée par Bacchus en Lotos, pour avoir arraché une Fleur de cette Plante, qui étoit consacrée à ce Dieu.

E.

E*Aque*, Fils de Jupiter & d'Egine, fut Roi de l'Ile d'Egine, & mérita une place parmi les Juges d'Enfer.

Eau lustrale (l') étoit de l'Eau commune, dans laquelle on éteignoit un tison ardent, tiré du foyer des Sacrifices. Ceux qui entroient dans les Temples, s'en lavoient, prétendant par-là avoir le cœur bien purifié.

Echidna, Monstre qui avoit la moitié du corps d'une belle Nymphe, & l'autre moitié d'un Serpent affreux.

Echo, Nymphe de Junon, se voyant méprisee par le beau Narcisse, se retira dans les Bois, où elle n'habite plus que les antres & les rochers.

Egée, Roi d'Athènes, & Père de Théfée, se jetta dans la Mer, parce qu'il croyoit que son Fils étoit mort.

Egérie, nom d'une Nymphe que Numa Pompilius consultoit dans la Forêt d'Aricie.

Egeste, Fille d'Hippotas, ayant été séduite par Crinisus, Fleuve de Sicile, devint Mère du fameux Alceste qui régna en Sicile.

Egide, Monstre vaincu par Minerve, & dont elle porta la peau sur son bouclier. Les Poëtes donnent aussi le nom d'Egide à tous les boucliers des Dieux.

Egine fut aimée de Jupiter, & devint Mère d'Eaque. Jupiter la métamorphosa en Ile, qui fut depuis l'Ile d'Egine.

Egisthe, Fils de Thieste & de Pelopée sa Fille, à qui il avoit fait violence sans la connoître.

Egyptus, Frère de Danaüs, donna son nom à l'Egypte, où il régna.

Electre, Fille d'Agamemnon Roi de Mycène, & de Clytemnestre, sauva le jeune Oreste son Frère de la fureur d'Egisthe qui vouloit le faire périr.

Electre, Fille d'Atlas, une des Pléiades, Mère de Dardanus.

Eleusines, mystères de la Déesse Cérès, qu'on célébroit à Eleusis près d'Athènes.

Elysées (les Champs) étoient la demeure des Ames justes, après leur mort.

Encélade, un des plus redoutables Géants qui firent la guerre à Jupiter.

Endymion, Berger, ou, selon d'autres, Roi d'Elide, qui étoit si beau, que la Lune en devint amoureuse. Il obtint de Jupiter le pouvoir de dormir éternellement sur une Montagne de Carie, où la Lune alloit le baiser.

Enée, Fils de Vénus & d'Anchise, étoit du Sang Royal de Troie. Après avoir defendu courageusement cette Ville, il sortit la nuit qu'elle fut prise, & se retira en Italie.

Enfans des Dieux. On donnoit ce nom aux imitateurs des belles actions des Dieux, à ceux qui s'étoient distingués dans la guerre, dans les Arts, &c.

Enfer est un nom général, qui signifie les Lieux destinés à la demeure des Ames après la mort. Cette demeure a été diversement décrite. Virgile en donne la description. On mettoit dans l'Enfer 5 Fleuves, le Cocyte, l'Achéron, le Styx, le Pyriphlégeton, & le Léthé. Les Divinités qui y présidoient, étoient Pluton, qui avoit la Suprême Puissance, & Proserpine son Epouse : les trois Juges, Eaque, Minos, & Rhadamante : les Parques, les Furies, & les Dieux Manes.

Envie. Les Grecs en ont fait un Dieu & les Latins une Déesse.

Eole, Fils d'Hipotès, a passé pour Fils de Jupiter, à cause de sa sagesse. C'est le Dieu des Vents.

Epaphus, Fils de Jupiter & d'Io, fut enlevé après sa naissance par la jalousie de Junon, & donné à garder aux Curètes, ce qui ayant été sçu de Jupiter, il les fit tous mourir.

Epervier qui représentoit le grand Dieu Osiris des Egyptiens. Chez les Grecs il étoit consacré au Soleil ou à Apollon.

Epéus, Fils d'Endymion, régna après son Père sur les Eléens, qui furent appellés de son nom Epéens.

Epiménide, grand Prophète des Crétois.

Epiméthée, Fils de Japet & de Clymène, épousa la célèbre Pandore dont il eut Pirrha Femme de Deucalion.

Equité, Divinité que les Romains représentoient avec une épée à une main, & des balances à l'autre.

Erato. Voyez *Muses.*

Erèbe, Fils du Cahos. De son union avec la Nuit naquit le Jour.

Erecthée, Roi d'Athènes, étant en guerre contre les Eleusiens immola à Proserpine une de ses quatre Filles, dans l'espérance d'être victorieux ; & les Athéniens en reconnoissance de ce sacrifice, le mirent au nombre des Dieux.

Eresichton ayant coupé plusieurs pieds d'arbres dans une Forêt consacrée à Cérès ; cette Déesse l'en punit par une faim qu'il ne put assouvir.

Erichtonius, Fils de Vulcain, fut Roi d'Athènes. On dit qu'il naquit avec des jambes de Serpent, ce qui signifie qu'il les avoit fort mal faites.

Eridan, Fleuve d'Italie, aujourdhui le Pô.

Erigone, Fille d'Egiste & de Clitemnestre, épousa Oreste son Frère de Mère.

Eriphyle, Sœur d'Adraste, Roi d'Argos, épousa Amphiaraüs, & fut cause de la mort de

de son Mari, & de tous les malheurs qui arrivèrent à sa Famille.

Erisichton. Voyez *Eréfichton.*

Erope, ou *Ærope*, ayant épousé Atrée, se laissa séduire par Thyeste son Beau-frère, dont elle eut deux Fils, qui furent la source d'une infinité de crimes & de malheurs.

Erostrate, *Herostrate*, ou *Eratostrate*, Ephésien, brula le fameux Temple de Diane à Ephèse, pour faire parler de lui.

Erysine, surnom de Vénus.

Erythré, surnom de Hercule.

Erythrée, ou *Erythréenne*, nom d'une Sybille, qui prédit que Troie périroit.

Erythréus, nom d'un des Chevaux du Soleil.

Esacus, ou *Esaque*, étoit Fils de Priam & de la Nymphe Aléxirhoé. Touché de la mort de la belle Hespérie, dont il étoit devenu amoureux, il se précipita du haut d'un Rocher dans la Mer. Thétis le soutint dans sa chute, & le changea en Plongeon.

Escarbot (l') avoit les honneurs Divins chez les Egyptiens.

Esculape, Fils d'Apollon & de la Nymphe Coronis, étoit le Dieu de la Médecine. Il fut élevé par le Centaure Chiron, de qui il apprit la Médecine. Pluton s'étant plaint à Jupiter que l'Empire des Morts diminuoit par l'art d'Esculape, Jupiter tua Esculape, &, pour consoler Apollon, il accorda à son Fils une place dans le Ciel, où il forme la Constellation du Serpentaire. On le représente ou sous la figure d'un Serpent, ou sous une figure humaine, tenant un bâton autour duquel un Serpent est entortillé. Le Coq est aussi un de ses symboles, à cause de sa vigilance. Il eut plusieurs Filles, entre autres *Hygiée* & *Jaso*, qui signifient *Santé* & *Guérison.*

Eson, ou *Æson*, fut Père de *Jason.*

Espérance (l') étoit regardée comme une Divinité, que les Grecs appelloient la Déesse *Elpis.* On la représente souvent couronnée, tenant de la main gauche des Pavots & des Epis comme Cérès, & s'apuiant de la droite sur une colonne, & ayant devant elle une Ruche du haut de laquelle s'élèvent des Epis & des Fleurs.

Esus, Divinité des Gaulois.

Etéocle, Fils aîné d'Oedipe & de Jocaste. N'ayant pas voulu que son frère Polynice regnât alternativement avec lui, ils se battirent, & s'entretuèrent l'un l'autre. Tout méchans qu'ils étoient, les Grecs leur rendirent des honneurs héroïques; mais Virgile les place dans le Tartare avec Tantale, Sysiphe, &c.

Eternité, Divinité des Romains, qu'on représentoit sous la figure d'une Femme qui tient la tête du Soleil rayonnant, & celle de la Lune, parce que le Soleil ne doit

doit jamais cesser. Les autres symboles de l'Eternité sont le Phénix, un Globe, un Eléphant, le Phénix, parce qu'il se renouvelle; un Globe, parce qu'il n'a point de bornes, l'Eléphant, à cause de sa longue vie.

Eternuemens. Les Anciens tiroient des présages des Eternuemens.

Ethra, Fille de Pithéus, fut mariée à Egée, dont elle eut Thésée. Ce fut sous sa garde qu'on laissa la fameuse Helène, qui avoit été enlevée. Ethra suivit sa Maitresse Hélène dans ses diverses avantures.

Etoiles (les) sont des symboles de la Félicité, quelquefois aussi de l'Eternité.

Etolus, Fils d'Endymion, se retira chez les Curètes, & donna à leur païs le nom d'Etolie.

Evadné, Femme de Capanée, se précipita dans le bucher où l'on devoit bruler le corps de son Mari, pour mêler ses cendres avec celles d'un Epoux qui lui avoit été cher.

Evandre, Chef de la Colonie des Arcadiens, qui s'établit aux environs du Mont Aventin. Il y aporta, avec l'Agriculture, l'usage des Lettres.

Eugénie, nom que les Grecs donnent à la Noblesse. On représentoit la Noblesse sous la forme d'une Femme debout, qui tient de la main gauche une pique, & qui a sur la droite une petite Statue de Minerve.

Eumée, fidèle Serviteur d'Ulysse.

Euménides (les) sont les Furies.

Evocation, opération religieuse pour appeller les Dieux ou les Manes des Morts. L'évocation des Manes étoit la plus solemnelle, & celle qui étoit le plus souvent pratiquée. Moïse défend d'évoquer les Ames des Morts. On sait l'histoire de Saül, qui alla consulter la Pythonesse d'Endor, pour évoquer l'Ame de Samuël. On regarde Orphée comme l'inventeur de cet Art.

Evohé, cri d'acclamation que faisoient les Bacchantes aux Fêtes de Bacchus.

Euphrosine, l'une des trois Graces, celle qui désigne la joie. Voyez *Graces.*

Europe, Fille d'Agenor, Roi de Phénicie. Jupiter en étant devenu amoureux, se changea en Taureau, & ayant chargé Europe sur son dos, la transporta de la Côte de Phénicie dans l'Ile de Crète. On croit que cette Princesse a donné son nom à l'Europe. *Planche III. fig. 2.*

Euryale, une des trois Gorgones.

Euryale, le plus beau de tous les Troyens qui portoient les armes.

Euryclée, Nourrice d'Ulysse.

Eurydice, Femme d'Orphée. Etant morte, Orphée alla aux Enfers la redemander à Pluton, qui la lui accorda, à condition qu'il ne regarderoit point en arrière, qu'il ne fût sorti de cette demeure. Mais Orphée, impatient de revoir son

son Epouse, ayant tourné la tête pour cela, Eurydice disparut, & il ne la revit plus.

Eurynome, un des Dieux infernaux, qui se nourrissoit de la chair des Morts.

Eurynome, mère de Leucothoé. Voyez *Leucothoé*.

Eurynomé, Fille de l'Océan, que Jupiter aima, & rendit mère des trois Graces.

Eurypile, Roi de cette partie de la Lybie, qu'on appelle Cyrénaïque, reçut chez lui les Argonautes, qu'une tempête avoit jettés sur ses Côtes.

Eurypile, Petit-fils d'Hercule, & l'un des plus illustres Alliés des Troyens.

Euryftée, Roi de Micène, étoit Fils de Sténélus & de Micippe, Fille de Pélops. Ce Prince donna beaucoup d'occupation à Hercule, & poursuivit les enfans de ce Héros de climats en climats, jusques dans le sein de la Grèce.

Euryte, Roi d'Oéchalie en Thessalie, avoit beaucoup d'adresse à tirer de l'arc. Il fut tué par Apollon.

Euterpe, une des neuf Muses.

Expiation, acte de Religion, établi pour purifier les coupables, & les lieux qu'on croyoit souillés. On en faisoit aussi usage dans les calamités publiques.

F.

F*anatiques* (les) étoient des gens qui se tenoient dans les Temples, & qui entrant dans une espèce d'enthousiasme, comme animés & inspirés par la Divinité, faisoient des gestes extraordinaires comme des Bacchantes, & prononçoient des Oracles. *Fanatiques* vient de *Fanum*, qui veut dire un Temple.

Fatalité du Destin (la) est la nécessité d'un évènement, dont on ignore la cause, & qu'on attribue à la Destinée.

Fatidique est une Devineresse, ou celle qui annonce les arrêts du Destin.

Fatua signifie la même chose que Fatidique. Voyez *Fatidique*.

Fauna, Femme de Faunus, poussa la retenue au point de ne vouloir jamais voir d'autre homme que son Mari. Elle prédisoit l'avenir aux Femmes seulement. C'est elle qu'on nomme la bonne Déesse.

Faune, Fils de Picus, Roi des Latins, introduisit en Italie la Religion & le culte des Dieux de la Grèce. Comme il s'appliqua à faire fleurir l'Agriculture, on le mit après sa mort au rang des Divinités champêtres, & on le représenta avec tout l'équipage des Satyres.

Faunes, Dieux rustiques, qui habitoient dans les Campagnes & dans les Forêts. Leur Père étoit Faune, Fils de Picus. On les représente sous la figure d'hommes, ayant des pieds de Chèvre, & deux cornes à la tête.

Féciales ou *Féciaux*, Ministres de la Religion, qui tenoient lieu de nos hérauts d'ar-

d'armes, pour aller déclarer la guerre ou la paix. Leurs personnes étoient sacrées, & leurs charges étoient regardées comme un Sacerdoce. C'est Numa qui les institua au nombre de vingt.

Fées, Divinités modernes de nos Romans, qui ont succedé aux Nymphes des Anciens. Ce sont des Femmes, à qui l'on attribue le secret de faire des choses surprenantes & de prédire l'avenir.

Felicité, Déesse, que les Grecs nommoient *Eudémonie*. C'est une Femme qui tient la Corne d'abondance de la main gauche, & le Caducée de la droite. Ses symboles ordinaires sont deux Cornes d'abondance, & un Epi qui s'élève entre les deux.

Férétrius, ou Férétrien, surnom de Jupiter.

Féries, jours consacrés aux Dieux pour faire des Sacrifices, ou pour célébrer des Jeux en leur honneur.

Féronie, Déesse qui avoit l'intendance des Bois & des Vergers, & qui étoit la Patrone des Affranchis.

Fidélité, en Latin *Fides*, Divinité Romaine, qui présidoit à la bonne-foi dans le Commerce, & à la sureté dans les promesses. On la prenoit à témoin de ses engagemens, & le serment qu'on faisoit par elle étoit de tous les sermens le plus inviolable. La Tourterelle est un symbole de la Foi. Les autres symboles sont deux mains jointes ensemble, pour marquer l'union.

Fidius, le Dieu de la bonne foi, ou de la Fidélité & des Alliances, par lequel on juroit, en disant, *Me Dius fidius*, en sousentendant *adjuvet*: Que le Dieu Fidius me soit favorable.

Flamine, en Latin *Flamen*, est le nom d'une classe de Prêtres chez les Romains.

Fleuves d'Enfer. Voyez *Enfer*.

Flore, Nymphe des Iles Fortunées. Elle fut Epouse de Zéphire, qui lui donna l'Empire sur toutes les Fleurs.

Floraux (les Jeux) furent institués en l'honneur de la Déesse des Fleurs.

Force, Divinité, Fille de Thémis, & Sœur de la Tempérance & de la Justice.

Fortune. Homère la fait Fille de l'Océan. On la représente aveugle, les yeux bandés, toujours debout, avec des aîles aux pieds, l'un sur une boule qui tourne & l'autre en l'air. On lui donne aussi en la main une Corne d'abondance. On met encore sur sa tête un Soleil & un Croissant, pour exprimer qu'elle préside, comme ces deux Astres, à tout ce qui se fait sur la terre. Enfin on lui donne pour symbole une Roue, sur laquelle elle appuie la main.

Foudre. Les Payens faisoient de la Foudre les armes de Jupiter.

Fraude. On invoquoit autrefois la Fraude comme une Divinité, dans les occasions où l'on appréhendoit d'être trompé, ou peut-être même

lors-

lorsqu'on vouloit tromper avec succès. On la représentoit avec le visage d'une Femme parfaitement belle, & le corps d'un Serpent tacheté de plusieurs couleurs, avec une queue de Scorpion. Le visage marquoit les belles apparences; le corps bigaré, la ruse, la queue du Scorpion, la malice & le venin.

Furies, Divinités infernales qui servoient de Ministres à la vengeance des Dieux contre les Méchans. Elles s'appelloient *Tisiphone*, *Mégére* & *Alecto*, qui signifient *Rage*, *Carnage*, *Envie*. On les représentoit avec un visage triste, & un air effraiant, avec des habits ensanglantés ayant des Serpens entortillés autour de leur tête, avec une torche ardente à une main, & un fouet de Serpens à l'autre; & pour compagnes, la terreur, la rage, la pâleur, & la mort.

Furina, Divinité des Voleurs chez les Romains. Sa Fête se nommoit *Furinales* ou *Furinalia*.

G.

GAieté (la), en Latin *Hilaritas*, est représentée sous la figure d'une Femme, qui tient du bras gauche une Corne d'abondance, ayant à ses deux côtés deux petits Enfans, dont celui qui est à sa droite tient une branche de Palme, vers laquelle la Femme tend la main. Voyez *Joie*.

Galanthis, Esclave d'Alcmène, que Junon Lucine changea en Belette

Galathé, Nymphe marine.

Galles, Prêtres de Cybèle, ainsi nommés d'un Fleuve de Phrygie appellé *Gallus*. C'étoient des Coureurs, des Charlatans, qui alloient de ville en ville, jouant des cymbales, & chantant des Vers, pour ramasser des aumônes.

Gallus, prémier Prêtre de Cybèle, qui se fit Eunuque.

Ganymède, Fils de Tros Roi de Troie, étoit si beau, que Jupiter en voulut faire son Echanson. Ce Dieu, sous la forme d'un Aigle, l'enleva dans l'Olympe, & le plaça au nombre des douze Signes du Zodiaque, sous le nom de Verseau. *Planche V. fig. 3.*

Géants (les) étoient Fils du Ciel & de la Terre, d'une taille monstrueuse, avoient cent mains chacun, & des Serpens au-lieu de jambes. Ils escaladèrent le Ciel; mais Jupiter, à l'aide de Hercule, les défit, & les précipita au fond du Tartare. Ces prétendus Géants n'étoient que des Brigands, qui vinrent attaquer Jupiter sur le Mont Olympe, où Jupiter avoit fait bâtir une Citadelle. Ce Mont Olympe a été pris pour le Ciel par les plus anciens Poètes.

Génie, sorte d'esprit ou d'intelligence, dont les Anciens croyoient le monde rempli. Ils croyoient que chaque homme avoit son Génie, & même deux, un bon & un mauvais. Chaque Lieu, chaque

que Peuple avoit aussi son Génie. On représentoit les Génies sous la figure d'un Serpent, ou sous celle de jeunes enfans, auxquels même on donne des aîles, ou sous la figure d'Hommes barbus ou de Vieillards.

Géomancie, espèce de Divination.

Géryon, Fils de Chyrsaor & de Callirhoé, étoit le plus fort de tous les hommes. On en a fait un Géant à trois corps, parce qu'il commandoit à trois Iles, Ebuse, Majorque & Minorque. Hercule le tua, lui, son Chien & son Dragon.

Glaucé, Fille de Créon Roi de Corinthe, fut aimée & épousée par Jason, au préjudice de Médée. Celle-ci fit périr sa Rivale.

Glaucus, Dieu marin, Fils de Neptune & de Naïs. *Plancée XIII. fig.* 4.

Glaucus, Fils de Sisyphe & de Mérope, & Père de Bellérophon, fut un des Argonautes.

Glaucus, Fils d'Hippolochus & Petit-fils de Bellérophon, fut un des Chefs des Lyciens, qui vinrent au secours des Troyens.

Gordien (le Nœud). Gordius, Père de Mydas Roi de Phrygie, avoit un chariot, dont le joug étoit attaché au timon par un nœud si adroitement fait, qu'on ne pouvoit découvrir ni où il commençoit, ni où il finissoit. Un Oracle avoit déclaré que celui qui pourroit le délier auroit l'Empire de l'Asie. Alexandre se trouvant en Phrygie, & s'étant persuadé que la promesse de l'Oracle le regardoit, fit plusieurs tentatives pour délier le Nœud; mais n'ayant pu y réussir, & craignant que ses Soldats n'en tirassent un mauvais augure, *il n'importe*, dit-il, *comment on le dénoue*; & l'ayant coupé avec son épée, il éluda l'Oracle ou bien il l'accomplit.

Gordius, Phrygien, Père de Mydas, fut élu Roi par les Phrygiens, après avoir été simple Laboureur.

Gorgones (les) étoient trois Sœurs, Filles de Phorcus, Dieu marin & de Céto. Elles se nommoient *Sthéno*, *Euryale* & *Méduse*. Elles n'avoient à elles trois qu'un Oeil, une Corne & une Dent, dont elles se servoient l'une après l'autre: leurs mains étoient d'airain, & leurs cheveux hérissés de Serpens: de leurs regards elles tuoient les Hommes & les pétrifioient. Elles furent tuées par Persée.

Graces (les) étoient Filles de Jupiter & d'Eurynome. Il y en avoit trois, *Eglé*, *Thalie* & *Euphrosine*: d'autres les nomment *Lécoris*, *Gélasie* & *Comasie*. Elles étoient accompagnées de Vénus, & présidoient à la Libéralité, à la bonne-grace, gayeté ou égalité d'humeurs, & à la reconnoissance. On les représente tantôt nues & se tenant par la main, tantôt vétues d'un habit doré, avec le visage, les mains & les pieds de marbre blanc, l'une tenant une Rose, l'au-

tre

tre un Dez, & l'autre un rameau de Mirthe.

Gryphon, Animal fabuleux qui par devant ressembloit à l'Aigle, & par derrière au Lion, avec des oreilles droites, quatre pieds, & une longue queue. On en faisoit un Gardien de trésors.

Gymnosophiques, Philosophes Indiens, qui croyoient la métempsicose.

H.

Hamadryades, Nymphes, dont le destin dépendoit de certains Arbres, & sur-tout des Chênes, avec lesquels elles naissoient & mouroient.

Hammon. Voyez *Ammon*.

Harpocrate, Dieu du Silence, étoit Fils d'Osiris & d'Isis. Sa figure représentoit un Homme qui a le doigt sur la bouche.

Harpies (les) étoient des Monstres voraces, qui, avec un visage de Fille, avoient un corps de Vautour, des aîles aux côtés, & des griffes aux mains. Elles étoient trois, *Célæno*, *Ocypète*, & *Aëllo*. Tout ce qu'elles trouvoient, elles le déroboient.

Hébé, Déesse de la Jeunesse, étoit Fille de Jupiter & de Junon. On la représente avec une Couronne de fleurs sur la tête.

Hécate est la même que Proserpine, & que Diane ou la Lune. Elle est appellée la triple Hécate, ou la Déesse à trois têtes, *triformis*. On la représentoit tantôt par trois figures adossées les unes contre les autres, tantôt par un seul corps, qui porte trois têtes & quatre bras, disposés de manière que de quelqu'un de ces côtés qu'on se tourne, chaque tête a ses deux bras. D'une main elle tient une lumière, & des deux autres un fouet & un glaive, comme gardienne de l'Enfer; dans la quatrième elle a un Serpent, parce qu'elle préside à la santé, dont le Serpent est le symbole.

Hécatombe étoit un Sacrifice de cent Bœufs, ou de cent Bêtes de même espèce.

Hector, Fils de Priam & d'Hécube, & le plus fort & le plus vaillant des Troyens.

Hécube, Femme de Priam, Roi de Troie, dont presque tous les enfans périrent pendant le siège, ou après la ruine de Troie. Dans le partage des Esclaves elle échut à Ulysse.

Hélène, Fille de Jupiter & de Léda Femme de Tyndare, & Sœur de Clytemnestre, de Castor & de Pollux. Sa beauté l'ayant fait rechercher de plusieurs Princes, Tyndare fit jurer tous les Prétendans, que quand sa Fille auroit fait choix de l'un d'eux pour son Epoux, ils se joindroient tous à cet Epoux, pour le défendre contre ceux qui voudroient la lui disputer. Voila ce qui engagea toute la Grèce dans la cause de Ménélas, Roi de Sparte, qui l'avoit épousée; car Pâris, Fils de Priam Roi de Troie, étant devenu amoureux de la belle Hé-

Hélène, & s'en étant fait aimer, l'enleva de Sparte, & l'emmena à Troie, dont cet enlevement causa la ruine. Pâris ayant perdu la vie, Hélène se reconcilia avec Ménélas, & s'en retourna avec lui à Sparte. Apres la mort de son Mari s'étant retirée dans l'Ile de Rhodes, elle fut pendue à un arbre par ordre de Polixo sa parente.

Hélénus, Fils de Priam & d'Hécube.

Héliades, Sœurs de Phaéton, furent changées en Peupliers ou en Aulnes, & leurs larmes se convertirent en Ambre jaune.

Hélicon, Montagne de Béotie, consacrée aux Muses.

Héliotrope, le Tournesol. Voyez *Clythie*.

Hellé, Fille d'Athamas Roi de Thèbes, fuiant la haine de sa Belle-mère, osa se confier à la Mer sur son Bélier à Toison d'or, pour passer le Détroit qui sépare la Thrace de la Troade. Etant tombée dans la Mer, elle rendit ce Détroit célèbre par le nom qu'elle lui donna de Mer d'Hellé ou d'Hellespont.

Hellen, Fils de Deucalion, donna son nom à la Grèce, dont les Peuples prirent le nom d'*Hellènes*.

Héra, surnom de Junon, qu'on donnoit aussi à toutes les Déesses.

Héraclides (les) sont les Descendans d'Hercule.

Hercule. Il y a eu plusieurs Hercules. Le plus connu est celui que l'on fait Fils de Jupiter & d'Alcmène. Etant au berceau il étrangla deux Serpens. Il aprit à tirer de l'arc, & à combattre tout armé. Il savoit l'Astronomie, la Médecine, les Beaux-arts, & jouoit des instrumens. Il étoit d'une taille extraordinaire & d'une force de corps incroyable. Il étoit grand mangeur & grand buveur. Il eut plusieurs Femmes, & un plus grand nombre de Maîtresses. Junon ennemie déclarée d'Hercule, ordonna à une des Euménides de troubler les sens de ce Héros jusqu'à la fureur; & ce fut dans ces accès qu'il brisa tout, qu'il tua sa Femme & ses enfans, & qu'il remplit tout de sang & de carnage. La mort d'Hercule fut un effet de la jalousie de sa Femme Déjanire. Voyez *Déjanire*. On represente ordinairement Hercule sous la figure d'un Homme fort & robuste, avec la massue à la main, & couvert de la peau du Lion de Némée, peau invulnérable, & qui lui servoit de bouclier.

Hermaphrodite, Fils de Mercure & de Vénus, comme l'indiquent les noms d'*Hermès* & d'*Aphrodite*. La Nymphe Salmacis, qui l'aimoit éperdûment, le voyant un jour dans le bain, pria les Dieux que leurs corps fussent toujours unis; elle obtint cette grace. On appella depuis ce couple *Androgyne*, c'est-à-dire, Homme & Femme, *Planche XV*. fig. 2.

Hermapollon, figure composée de Mercure & d'Apollon.

Hermès, nom de Mercure.

Her-

Hermion, Divinité des anciens Germains.

Hermione, Fille de Mars & de Vénus, qui épousa Cadmus, Roi de Thèbes, dont elle eut Polydore, & quatre Filles. Toute cette Famille fut malheureuse.

Hermione, Fille de Ménélas & d'Hélene.

Héro, jeune Prêtresse de Vénus, se précipita dans la Mer, de desespoir d'avoir perdu Léandre son Amant.

Hérophile, nom de la Sybille Erytréenne.

Héros, nom que les Grecs donnoient à ceux qui s'étoient rendus célèbres.

Hersé, Fille de Cécrops. Mercure la changea en une statue de pierre.

Herta, nom de la Mère des Dieux chez les Germains.

Hésione, Fille de Laomédon, Roi de Troie, & Sœur de Priam, fut enlevée par Hercule, qui la fit épouser à son ami Télamon.

Hespérides, Filles d'Hespérus, Frère d'Atlas. C'est dans le Jardin des Hespérides que furent placés les Arbres, que Junon donna à Jupiter, & qui portoient des pommes d'or. Hercule tua le Dragon qui gardoit ces arbres, prit les pommes d'or, & les apporta à Eutisthée.

Hespérus, Fils de Japet & Frère d'Atlas.

Heures. Les saisons s'appelloient en Grec les Heures, & ces Heures étoient le Printems, l'Eté, & l'Hiver.

Hibou (le) étoit consacré à Minerve.

Hippius, surnom de Neptune.

Hippocrène, Fontaine du Mont Hélicon en Béotie. Le Cheval Pégase la fit sortir en frapant du pied. C'étoit la Fontaine des Muses.

Hippodamie, ou *Déïdamie*, Femme de Pirithoüs.

Hippodamie, Fille d'Oenomaüs, & Femme de Pélops.

Hippolite, Reine des Amazones.

Hippolite, Fils de Théfée & de l'Amazone Hippolite.

Hippomène fut le Vainqueur & l'Epoux d'Atalante.

Holocauste, Sacrifice dans lequel la Victime étoit entierement consumée par le feu.

Honneur, Vertu divinisée par les Romains.

Horta, ou *Stimula*, Déesse de la Jeunesse chez les Romains. Elle avoit été Femme de Romulus sous le nom d'*Hersilie*.

Hostie, sorte de Victime qu'on immoloit aux Dieux

Hyacinthe, jeune Prince de Laconie, fort aimé d'Apollon. Ayant été tué par Zéphire ou par Borée, Apollon le métamorphosa en la Fleur qui porte le nom d'Hyacinthe.

Hyades, nom de sept Sœurs, qui étoient Filles d'Atlas & d'Ethra. On dit qu'elles furent Nourrices de Bacchus.

Hydre de Lerne, Monstre né de Typhon & d'Echidne. On lui donne plusieurs têtes. Quand on en coupoit une, on en voyoit autant renaître qu'il en restoit après celle-là, à moins qu'on n'appliquât le

le feu à la plaie. Son venin étoit très subtil. Ce Monstre fut tué par Hercule.

Hygiea, Fille d'Esculape, étoit honorée chez les Grecs comme la Déesse de la Santé.

Hyllas accompagna Mercure dans l'expédition de la Colchide.

Hyllus, ou *Hylus*, Fils d'Hercule & de Déjanire, s'étant battu avec Atrée, fut tué dans le combat.

Hymen, ou *Hymenée*, étoit le Dieu du Mariage; il se prend aussi pour le Mariage même. On le représentoit sous la figure d'une Jeune-homme, couronné de fleurs, tenant de la main droite un flambeau, & de la gauche un voile de couleur jaune.

Hyperboréen, surnom d'Apollon.

Hypérion, Fils d'Uranus & Frère de Saturne, est le Père des Astres.

Hypermnestre, une des cinquante Filles de Danaüs, fut la seule qui se dispensa de garder le serment qu'elle avoit fait de tuer son Epoux la prémière nuit de ses noces.

Hypotès, Petit-fils d'Hercule, tua à Naupacte le Devin Arnus.

Hypsipile, Fille de Thoas, Roi de l'Ile de Lemnos, & de Myrine.

Hyrie. Voyez *Planche XI. fig.* 2

Hyriéus, Père d'Orion.

I.

I*Acchus*, nom de Bacchus, qui signifie *Crieur*.

Iana, premier nom de Diane.

Icare, Fils de Dédale, qui dans sa fuite, ayant ajusté des ailes à son Fils, attachees à son corps avec de la cire, en lui recommandant de ne voler ni trop haut ni trop bas; Icare, après s'être aguerri, força son vol, s'élança fort haut, & abandonna son Père; alors les liens, qui tenoient ses ailes, se relâchent, la chaleur du Soleil fond la cire, & n'ayant plus rien qui le soutienne en l'air; le téméraire Icare tombe dans la Mer, à laquelle il a donné son nom. Voyez *Dédale*.

Icare, ou *Icarius*, Fils d'Oebrius, reçut chez lui Bacchus, qui lui communiqua le secret de planter la Vigne & de faire du Vin. Il fut tué par des Bergers à qui il avoit fait boire trop de vin. Après sa mort il fut mis au rang des Dieux.

Icarius, Père de Pénélope, qu'il maria à Ulysse.

Ida, Montagne de l'Asie Mineure.

Ida, Montagne de Crète, appellée *Monte Giove*, ou *Montagne de Jupiter*, parce qu'on croit qu'il y est né.

Idas, Fils d'Apharée, Roi de Messénie, tua Castor, qui lui avoit enlevé sa Femme, & fut lui-même tué par Pollux.

Idée, surnom de Cybèle.

Ides, le 13me. ou 15me. jour de chaque Mois chez les Romains.

Idoménée, Roi de Crète, Fils de Deucalion, & Petit-fils de Minos Second, conduisit au siège de Troie les Troupes de Crète, avec une Flotte de

de 80 Vaisseaux. Il immola son Fils, par un zèle aveugle de Religion.

Iliade, nom d'un Poème d'Homère, qui vient d'*Ilium*, Citadelle de Troie. L'objet de ce Poême est la Guerre de Troie.

Ilus, quatrième Roi de Troie, Fils de Tros & de la Nymphe Callirhoé. Il bâtit la Citadelle d'Ilium, & chassa Tantale de son Royaume.

Imprécations, en Latin *Diræ*, comme si on disoit *Deorum iræ*, colères des Dieux. C'étoient des Divinités, que l'on faisoit Filles de l'Achéron & de la Nuit, & elles étoient les bourreaux des Consciences criminelles. On les confond souvent avec les Furies.

Impudence. Ce Vice étoit honoré comme une Divinité chez les Athéniens. On la désignoit par une Perdrix.

Inachus, Fils de l'Océan, c'est-à-dire, venu par Mer de Phénicie dans la Grèce, où il fonda le Royaume d'Argos. C'est le Chef des Inachides.

Indigète. Les Romains donnoient ce nom à Jupiter, & à d'autres Dieux, savoir à tous les Héros de l'Italie qu'ils avoient divinisés.

Ino, Fille de Cadmus & d'Harmonie Voyez *Leucothoé*.

Io, Fille du Fleuve Inachus, fut surprise par Jupiter, qui la métamorphosa en Vache. Junon demanda cette Vache, l'obtint, & la donna à garder à Argus. Voyez *Argus*.

Iolus, Neveu d'Hercule, & le compagnon de ses travaux.

Iolé, Fille de Jardan, Roi de Lydie, fut enlevée par Hercule, qui après avoir tué le Roi, subjugua son Royaume.

Ion, Fils d'Apollon & de Créüse, Fille d'Erechtée Roi d'Athènes. Il fut placé sur le trône des Erecthides, & ses Petit-fils habitèrent l'Ionie, qu'ils nommèrent du nom de leur Ayeul.

Iphiclus, Fils d'Imphitrion & d'Alcmène, fut frère jumeau d'Hercule.

Iphigénie, Fille d'Agamemnon & de Clytemnestre. Destinée à être immolée à Diane, pour apaiser les Dieux, elle fait elle-même les préparatifs de son Sacrifice, & présente hardiment son sein au Sacrificateur. Celui-ci prend le glaive, frape, mais la Victime disparoit. On voit étendue par terre & palpitante une Biche: l'Autel est arrosé de son sang; c'est que Diane, satisfaite de la soumission de la Princesse, a substitué cette Biche à sa place.

Iphis, Prince de Chypre, ne pouvant plaire à la Nymphe Anaxarette, se pendit à sa porte. Elle fut changée en Rocher pour sa dureté. *Planche VIII. fig. 1.*

Iphis, Père d'Etéoclus, un des Chefs Argiens qui avoient été tués devant Thèbes.

Iphis, Fille de Lygde, habitant de Pheste, ayant été changée en Garçon par la Déesse Isis, se maria avec

Iante.

lante. *Planche VII. fig.* 4.

Iphitus, Roi d'Elide, contemporain de Lycurgue, fut le restaurateur des Jeux Olympiques.

Iris, Fille de Thaumas & d'Electre, étoit la Messagère des Dieux, & sur-tout de Junon. On la représente sous la figure d'une jeune personne, avec des ailes, toujours assise auprès du trône de Junon.

Irminsul ou *Ermensul*, Divinité Saxonne. Voyez *Arminius*.

Isiaque, ou Table Isiaque, monument considérable, qui contient la figure & les mystères d'Isis, avec un grand nombre d'Actes de la Religion des anciens Egyptiens. Ce monument fut trouvé au sac de Rome en 1525.

Isis, Divinité Egyptienne, étoit Fille de Saturne & de Rhéa, & eut pour Frère & pour Mari Osiris. Ils regnèrent en Egypte. Après leur mort, parce qu'ils s'étoient appliqués à l'Agriculture, le Bœuf & la Vache devinrent leurs symboles. L'une de leurs principales Fêtes étoit l'apparition du Bœuf Apis. Le Symbole le plus familier d'Isis est le Sistre, qu'on lui met à la main. C'est un Instrument long, avec un manche; le milieu en est vuide; & la partie d'en-haut, plus large que celle d'enbas, finit ordinairement en demi-cercle.

Ismène, Sœur d'Antigone & des deux Frères ennemis Ethéocle & Polynice, naquit d'Oedipe & de Jocaste.

Isménie, surnom de Minerve.

Isthmiques, ou *Isthmiens* (les Jeux), ou Combats sacrés, si célèbres dans la Grèce, prenoient leur nom de l'Isthme de Corinthe, où ils se célébroient.

Ithaque, petite Ile de la Mer Ionienne, prés de Céphalonie. Homère l'a rendue célèbre dans son Poëme de l'Odyssée.

Itys, Fils de Térée, Roi de Thrace, & de Progné, fut massacré par sa propre Mère, qui le fit manger à son Mari.

Iulus, Fils d'Enée, est le même qu'Ascagne.

Ixion, Fils de Jupiter & de la Nymphe Mélète, ayant voulu faire violence à Junon, Jupiter le précipita du Ciel dans le Tartare, où Mercure l'attacha à une Roue toute environnée de Serpens, qu'il devoit tourner sans relache.

J.

JAnicule, une des sept Colines de Rome, qui prit son nom de Janus, qui y faisoit sa résidence.

Janvier, Mois consacré à Janus.

Janus, le plus ancien Roi d'Italie. Il bâtit une Ville, qu'on appella de son nom Janicule. Comme son règne fut pacifique, il fut regardé comme le Dieu de la paix. On le représente avec deux visages adossés, parce que sa prudence lui rendoit le passé & l'avenir toujours présens à ses yeux.

Japet,

Japet, Fils d'Uranus & Frère de Saturne, épousa Clymène Fille de l'Ocean. C'est le chef de la race des Grecs. On croit que c'est le même que Japhet, Fils de Noé.

Jaso, Fille d'Esculape, & l'une des Divinités de la Médecine.

Jason, Fils d'Eson, se mit à la tête des Argonautes, & emporta la Toison d'or.

Jeunesse. Les Divinités qui présidoient à la Jeunesse étoient Hebée & Horta.

Jocaste, Fille de Créon, & Femme de Laïus, fut Mere d'Oedipe, qu'elle épousa depuis sans le connoître. Ayant découvert le fatal mystère de la naissance de son second Epoux, elle se pendit de desespoir.

Joie, en Latin *Lætitia*, est représentée sous la figure d'une Femme, qui tient de la main droite une Couronne, & de la gauche un Bâton ou un Gouvernail, une Pique ou une Ancre. Voyez *Gaieté*.

Juges des Enfers. Voyez *Enfer*.

Junon, Fille de Saturne & de Rhéa, Sœur de Jupiter & en même tems sa Femme. Jupiter & Junon ne firent pas bon ménage ensemble. Le penchant de Jupiter pour les Belles excita souvent la jalousie & la haine de Junon, laquelle de son côté donnoit quelquefois occasion à la colère de son Mari par ses intrigues & sa mauvaise humeur. Ordinairement Junon est peinte en Matrone, quelquefois un Sceptre à la main, ou une Pique, avec une Couronne radiale sur la tête. Elle a auprès d'elle un Paon, son Oiseau favori. L'Epervier & l'Oison accompagnoient aussi quelquefois ses Statues. On donne à Junon un grand nombre de surnoms. *Planche VI. fig.* 4.

Jupiter, le plus grand des Dieux du Paganisme, étoit Fils de Saturne & de Rhéa. Comme Saturne dévoroit ses Enfans, parce que le Ciel & la Terre lui avoient prédit qu'un de ses Fils lui ôteroit l'Empire, Rhéa se retira en Crete, où elle accoucha dans un Antre appellé Dicté, & donna l'Enfant à garder aux Curètes & aux Nymphes Melisses, qui le firent allaiter par la Chèvre Amalthée. Jupiter, devenu grand, détrona son Père, par le secours de ses Frères, avec lesquels il partagea l'Empire du Monde. Il donna celui de la Mer à Neptune, celui des Enfers à Pluton, & prit pour sa part l'Empire du Ciel. Il eut une longue guerre à soutenir contre les Titans ses Oncles, & une très rude contre les Géants. Voyez *Titans* & *Géants*. Il fut marié sept fois, il épousa successivement *Métis*, *Thémis*, *Eurinome*, *Cérès*, *Mnémosine*, *Latone* & *Junon*. Il eut un très grand nombre de Maitresses, desquelles naquirent beaucoup d'Enfans, qui ont presque tous été mis au rang des Dieux & des demi-Dieux. On appelloit Jupiter le Père & le Souverain des Dieux &

des Hommes On le peignoit ordinairement sous la figure d'un Homme majestueux, & avec de la barbe, assis sur un trône, tenant de la main droite la Foudre, & de l'autre une Victoire, ayant la partie supérieure couverte: à ses pieds on voit un Aigle, avec les aîles éployées qui enlèvent Ganymède On donne à Jupiter un très-grand nombre de noms. *Planche III. fig.* 1. & *Planche VI. fig.* 3.

Juventa, Déesse de la Jeunesse. Voyez *Jeunesse*.

K.

Les Noms qui commencent par la Lettre K sont confondus avec ceux qui commencent par la Lettre C.

L.

LACÉDÉMON, Fils de Jupiter & de la Nymphe Taygete, épousa Sparte, Fille d'Eurotas Roi de la Laconie, & donna à la Ville Capitale du Royaume son nom & celui de sa Femme; ensorte que cette Ville a porté indifféremment les noms de Sparte & de Lacédemone.

Lachésis, une des trois Parques. Voyez *Parques*.

Lacinius, Brigand redoutable tué par Hercule.

Laerte, Père d'Ulysse

Lampétie, Fille du Soleil.

Laodamie, Fille de Bellérophon & d'Achémone, fut aimée de Jupiter, dont elle eut Sarpédon Roi de Lycie. Elle fut tuée par Diane.

Laodomie, Femme de Protésilas, ayant perdu son Mari au siège de Troie, se laissa mourir de regret.

Laodice, Reine de Cappadoce, étant restée veuve d'Ariarathe avec six enfans mâles, en fit mourir cinq par le poison. Le sixième monta sur le trône, & cette marâtre fut mise en pièces par le Peuple.

Laodice, Fille de Priam & d'Hécube, se précipita du haut d'un rocher, pour ne pas devenir l'esclave de la Femme de Telèphe son prémier Mari, qui l'avoit abandonnée.

Laomédon, Fils d'Ilus & Père de Priam, régna à Troie 29 ans.

Lapithes, Peuples de Thessalie, qui prirent leur nom de Lapithus, Fils d'Apollon & de Stibia. Ils eurent une guerre sanglante avec les Centaures, qui furent exterminés par Hercule & Thésée, Chefs des Lapithes.

Lares (les) étoient les Dieux Domestiques, les Génies de chaque maison, comme les Gardiens des Familles. On les representoit anciennement sous la figure d'un Chien. Les Statues de ces Dieux étoient en petit.

Larves (les) étoient les Ames des Méchans qui erroient çà & là pour nuire aux vivans. Larve signifie un Masque, & comme on les faisoit si grotesques qu'ils épouvantoient les enfans, on s'est servi de ce nom pour les mauvais Génies.

Latinus, Roi du Latium, étoit

étoit Fils de Faune & de la Nymphe Marica. Ce fut sous son règne qu'Enée aborda en Italie, & il devint le possesseur & l'héritier du trône de Larinus, par son mariage avec Lavinie Fille unique de Latinus.

Latium, le païs des Latins, étoit à peu près ce qu'on nomme aujourdhui la Campagne de Rome.

Latone, Fille de Saturne, ou suivant d'autres, du Géant Cœlus, fut aimée de Jupiter. Junon persécuta cette Rivale avec fureur. Latone fut Mère d'Apollon & de Diane. *Planche XIV. fig.* 3.

Lavation, fête que les Romains célébroient en l'honneur de Cybèle.

Laverna, Déesse des Larrons & des Fourbes. L'image de cette Déesse étoit une tête sans corps.

Lavinie, Fille de Latinus. Voyez *Latinus*.

Lectisterne, cérémonie religieuse pratiquée à Rome dans des tems de calamités publiques, pour apaiser les Dieux.

Léda, Fille de Thestius, épousa Tyndare Roi de Sparte. Jupiter l'ayant seduite, elle accoucha de deux Oeufs: de l'un sortirent Castor & Pollux, & de l'autre Helène & Clytemnestre.

Lélape, ou *Lelaps*, nom du Chien que Procris donna a Céphale.

Lemnos, Ile de la Mer Egée, où Vulcain tomba du Ciel, & où il établit sa demeure & ses forges.

Lemures, ou *Larves*. Voyez *Larves*.

Lépréas, ou *Lépréus*, Petit-fils de Neptune, ayant défié Hercule, fut tué dans le combat.

Lerne, nom d'un Lac dans le territoire d'Argos. Il est renommé à cause de l'Hydre de Lerne, qui fut tué par Hercule.

Lesbos, Ile de la Mer Egée, aujourdhui Mételin.

Lestrigons, Peuples de Sicile, qu'Homère nous donne pour Antropophages.

Léthée, ou Fleuve de l'Oubli, l'un des Fleuves de l'Enfer.

Leucade. Il y avoit en Leucadie, près de Nicopolis, un lieu fort élevé, d'où on se jettoit dans la Mer, pour trouver un remède à l'Amour; mais on ne se faisoit aucun mal.

Leucippe, Père de Phœbé & d'Hilaire, qui furent enlevés par Castor & Pollux.

Leucothoé est la même qu'Ino, Nourrice de Bacchus. Elle fut mise au rang des Divinités marines. Voyez *Ino*.

Leucothoé, Fille d'Orchame Roi de Perse, & d'Eurynome. Apollon l'ayant seduite, Orchame la fit enterrer vive. Apollon n'ayant pu la sauver, arrosa de Nectar son corps & la terre qui l'environnoit; aussitot on en vit sortir l'arbre qui porte l'encens, & qui s'appelloit Leucothoé.

Libations, cérémonies qui se faisoient dans les Sacrifices des Anciens, où le Prêtre épanchoit du Vin, du Lait, ou autres Liqueurs, en l'hon-

neur de la Divinité à laquelle on sacrifioit; & souvent le Sacrifice n'étoit qu'une simple Libation.

Libentina, Déesse du Libertinage, d'où viennent les noms de *Libido*, *Libidinosus*.

Liber, surnom de Bacchus, parce qu'étant le Dieu du Vin il rend l'esprit libre de souci.

Liberales, Fêtes qu'on célébroit à Rome en l'honneur de *Liber Pater*, ou de *Bacchus*.

Libéralité. Cette Vertu est personifiée sur les Medailles Romaines, & représentée sous la figure d'une Femme, qui répand une Corne d'Abondance.

Liberté, Déesse représentée quelquefois par une Femme, qui tient de la main droite le Bonnet, symbole de la Liberté, & de la gauche une Pique ou une Verge, dont les Maitres frapoient leurs Esclaves, lorsqu'ils vouloient les mettre en liberté.

Libitine, Déesse qui présidoit aux Funérailles.

Libye fut aimée de Neptune, qui en eut Agenor & Bélus. Elle a donné son nom à la Libye.

Limyre, Fontaine de Lycie, qui rendoit des Oracles par le moyen des Poissons.

Linus, Fils d'Uranie & d'Amphimarus, fut un excellent Musicien, mais Apollon le tua, pour avoir ôté se comparer à lui.

Linus, Fils d'Apollon & de Therfichore, fut Maitre d'Orphée, & ensuite d'Hercule.

Lion de Nemée. Voyez *Nemée*.

Liriope, Nymphe qui eut Narcisse du Fleuve Céphise.

Lites, c'étoient, selon Homère, les Prières, Filles de Jupiter. Ces Déesses sont boiteuses, ridées, toujours les yeux baissés, toujours rampantes & toujours humiliées.

Lituus, Bâton augural, recourbé par les bouts, que tenoient les Augures, lorsqu'ils vouloient prognostiquer sur le vol des Oiseaux. C'étoit aussi une Trompette courbée & un signe militaire.

Locutius, le Dieu de la parole.

Lotis, qui pour éviter la violence que Priape voulut lui faire, pria les Dieux de la secourir; elle fut changée en Lotus.

Lotus, Plante qui croît dans le Nil, & qui se trouve dans les mystères des Egyptiens.

Loup (le) étoit adoré à Lycopolis, qui signifie la Ville du Loup. Il etoit consacré à Apollon.

Louve, Noutrice de Rémus & de Romulus. Elle se trouve souvent dans toutes sortes de monumens Romains, avec les deux Enfans qui tettent.

Lucifer, nom donné à l'Etoile de Vénus, lorsqu'elle paroit le matin.

Lucifera, surnom de Diane.

Lucine, Déesse qui présidoit aux Accouchemens. Tantôt c'est Diane, & tantôt c'est Junon. On la représentoit comme une Matrone, qui tenoit une Coupe de la main droite

droite & une Lance de la gauche ; ou bien assise sur une Chaise, tenant de la main gauche un Enfant emmailloté, & de la droite une espèce de fleur de lis.

Lune (la) étoit adorée sous différens noms.

Lupercales, Fêtes instituées à Rome en l'honneur de Pan.

Luperces, ou *Luperques*, Prêtres du Dieu Pan, qui célébroient les Lupercales.

Lustrale. Voyez *Eau lustrale*.

Lustrations, Expiations, Sacrifices, par lesquels on purifioit une Ville, un Camp, une Armée, ou les personnes souillées. On les faisoit ou par le Feu & le Soufre, ou avec l'Eau, ou par l'Air en l'agitant autour de la chose qu'on vouloit purifier.

Lustre, espace de cinq ans.

Lutte, combat de deux hommes corps à corps, pour éprouver leur force, & voir qui terrasseroit son compagnon.

Lycaon, Roi d'Arcadie, célèbre par sa cruauté. Il fut changé en Loup.

Lycaon, un des Fils de Priam.

Lycéus, surnom de Jupiter.

Lychas, jeune-homme attaché au service d'Hercule.

Lycomède, Roi de l'Ile de Sciros, connu par sa perfidie.

Lycopolis, ou la Ville des Loups, étoit en Egypte sur les bords du Nil.

Lycurgue, Fils de Dryas, Roi de Thrace.

Lycurgue, Législateur de Lacédémone, voulant faire recevoir ses Loix, eut recours à l'Oracle de Delphes pour les faire confirmer.

Lycus, Frère de Nyctéus, usurpa la Couronne de Thèbes. Voyez *Antiope*.

Lycus, compagnon de voyage d'Hercule, lorsqu'il alla faire la guerre aux Amazones.

Lyncée, Fils d'Egyptus, fut le seul des cinquante Frères qui échapa au massacre des cruelles Danaïdes.

Lyncée, Fils d'Aphanée, Roi de Messénie, fut un des Argonautes.

Lynx, Animal qui avoit la vue si perçante, qu'il voyoit à travers les murailles, & même en dormant.

Lyre, instrument de Musique, que l'on met ordinairement entre les mains d'Apollon.

M.

M*Acarie*, Fille d'Hercule & de Déjanire, se sacrifia généreusement pour le salut de sa Famille.

Macédo, Fils d'Osiris.

Machaon, Fils d'Esculape, régna dans la Messénie avec son Frère Podalire. Ils allèrent ensemble au siège de Troie. Machaon fut tué par Eurypide.

Mages, Ministres de la Religion chez les Perses.

Magiciens (les) sont ceux qui savoient l'art des enchantemens, qui s'adonnoient à la Magie.

Magie (la) est l'art de produire des choses au-dessus du pouvoir de l'Homme, par le se-

secours des Dieux, ou des Esprits, en employant certaines paroles & certaines cérémonies.

Magisme, c'est la Religion des Mages.

Maïa, Fille ainée d'Atlas, & de la Nymphe Pléion, est mise au rang des Pléiades. Elle eut de Jupiter le Dieu Mercure. Elle a donné son nom au mois de Mai

Mamercus, surnom de Mars.

Man, ou *Maunus*, Dieu des Germains.

Manes. Les Dieux Manes étoient les Génies des Morts, établis pour avoir soin des Sépultures & des Ombres, qu'on croyoit errer autour de leurs tombeaux.

Manies, Déesses à peu-près les mêmes que les Furies.

Mante, Fille du Devin Tirésias, & qui prédisoit comme lui l'avenir. C'est la Mère de Mopsus.

Marathon, Fils d'Epopie, a donné son nom à une Bourgade célèbre, où sa mémoire fut honorée.

Marathon, Bourgade de l'Attique, célèbre par la victoire que Miltiade, à la tête de dix mille Athéniens, remporta sur les Perses, dont l'Armée étoit de cent mille hommes. Marathon étoit déja fameux par la Victoire de Thésée sur un Taureau qui faisoit aux environs d'horribles dégâts.

Mars, Fils de Jupiter & de Junon, étoit le Dieu de la Guerre, & même des querelles. Il est monté sur un Char que Bellone gouverne, attelé par trois Chevaux, qui se nomment la *Peur*, la *Terreur*, & la *Fureur*, accompagnés de la *Discorde*, de la *Colère*, & de la *Clameur*. On le représente sous la figure d'un grand homme, armé d'un Casque, d'une Pique & d'un Bouclier, tantôt nud, tantôt avec l'habit militaire, même avec un manteau sur les épaules, quelquefois barbu, souvent sans barbe. Quelquefois il a un Bâton de commandement à la main, & sur la poitrine une Egide avec la tête de Méduse. Ses intrigues ne lui font pas honneur. *Planche X. fig.* 4.

Marsyas, Fils d'Hyagnis, étoit un Satyre, habile joueur de flute, de la Ville de Célène en Phrygie. Ayant défié Apollon, celui-ci qui étoit tout fier de ses découvertes sur la Lyre, l'emporta sur lui, l'attacha ensuite à un arbre, & l'écorcha tout vif. Les Nymphes, les Satyres & les Faunes versèrent tant de larmes à sa mort, qu'elles produisirent un Fleuve qui porta son nom. Il y a des figures de Marsyas, qui le représentent avec des oreilles de Faune ou de Satyre, & une queue de Silène.

Martia. Junon avoit à Rome un Temple sous le nom de *Junon Martia*, Junon Mère de Mars.

Massue, arme lourde & grosse par un bout, propre à assommer. C'est le symbole d'Hercule, qui s'en servoit.

Matuta étoit chez les Romains la même Divinité que Leu-

Leucothoé, ou Ino, chez les Grecs.

Mausole, Frère & Epoux d'Artémise, est célèbre par l'amour que sa Femme eut pour lui.

Médée, Fille d'Aétès, Roi de Colchide & d'Hécate, promit à Jason de le rendre maître de la Toison d'or, s'il vouloit l'épouser. Jason y consentit, & devenu maître de la Toison, il s'enfuit avec Médée en Thessalie, où elle rajeunit le vieux Eson, Père de son mari. Dans la suite Jason lui préféta Glaucé ou Créuse, Fille du Roi de Corinthe. Médée, pour se venger, fit présent à Créuse d'une robe trempée dans du poison. Dès que Glaucé en fut couverte, elle fut bientôt entourée de feux & consumée toute vivante. Médée pour se soustraire à la vengeance de Jason, se fit enlever dans un char par des Dragons volans, après avoir massacré ses propres enfans.

Méduse, l'une des trois Gorgones, avoit une chevelure d'une grande beauté. Ayant ôsé disputer de la beauté avec Minerve, celle-ci changea en d'affreux Serpens les beaux cheveux dont Méduse se glorifioit, & donna à ses yeux la force de changer en pierres tous ceux qu'elle regardoit. Persée coupa la tête de Méduse, qu'il porta depuis avec lui, & dont il se servit pour pétrifier ses ennemis. Du sang qui sortit de la plaie de Méduse, quand sa tête fut coupée, naquirent Pégase & Chrysaor. Persée, vainqueur de tous ses ennemis, consacra à Minerve la tête de Méduse, qui depuis ce tems-là fut gravée avec des Serpens sur la redoutable Egide de la Déesse.

Mégabyse, ou Mégolobyse, nom des Prêtres de la Diane d'Ephèse; ils étoient Eunuques.

Méganire, Mère de Triptolème, fit Cérès gouvernante de son Fils.

Mégare, Fille de Créon, Roi de Thèbes, fut la première Femme d'Hercule; mais ce mariage ne fut pas heureux.

Mégare, Ville d'Attique.

Mégère, une des trois Furies, dont les Dieux se servoient pour punir les Hommes.

Mélampus, Fils d'Amithaon, s'adonna à la Médecine, & devint très habile dans la connoissance des Plantes. Il entendoit jusqu'au langage de tous les Animaux. Anaxagore, Roi d'Argos, partagea son Royaume avec lui.

Mélampus, Fils d'Andropompe, enleva la couronne d'Athènes à Tymoéthès, & fut Père de Codrus.

Méléagre, Fils d'Oénée Roi d'Etolie, fut le Chef de la fameuse chasse de Calydon. Diane ayant envoyé un Sanglier affreux, qui désoloit tous les environs de la Ville de Calydon, toute la Jeunesse Grecque s'assembla pour lui donner la chasse, & Méléagre, qui étoit à leur tête, eut l'honneur de le tuer. Méléagre

léagre fut consumé par un feu ardent qui dévoroit ses entrailles.

Mélicerte, Fils d'Athamas, Roi de Thèbes, & d'Ino, se précipita dans la mer; mais un Dauphin le reçut sur son dos, & le porta dans l'Ile de Corinthe, sur le rivage, où Sisiphe le fit enterrer, & changeant son nom en celui de Polémon, il institua en son honneur les Jeux Isthmiques.

Mélie, Fille de l'Océan, enlevée par Apollon, dont elle eut Tencrus & Isménus.

Mélisses, Filles de Mélissus, Roi de Crète, se chargèrent de l'éducation de Jupiter: leur nom est Adrastée & Ida.

Melpomène, une des neuf Muses, celle qui préside à la Tragédie.

Mémercus, un des deux Fils de Jason & de Médée, que cette marâtre égorgea.

Memnon, Fils de Tithon & de l'Aurore, alla au siège de Troie, avec dix mille Persans & dix mille Ethiopiens, & y tua Antiloque, Fils de Nestor. Il fut lui-même tué par Achille. Il eut une Statue colossale à Thèbes.

Ménades, ou *Furieuses*, nom qu'on donnoit aux Bacchantes. Voyez *Bacchantes*.

Ménale (le Mont), en Arcadie, étoit consacré à Diane.

Ménalippe, Sœur d'Antiope Reine des Amazones, fut faite prisonnière par Hercule, mais elle se racheta ensuite.

Mendès, nom d'un Bouc adoré par les Egyptiens. Il étoit consacré au Dieu, ou plutôt c'étoit le Dieu Pan même.

Ménécée, Fils de Créon, Roi de Thèbes, se perça de son épée pour attirer la victoire à son parti.

Ménélas, ou *Ménélaüs*, Frère d'Agamemnon & Fils d'Atrée, épousa la fameuse Hélène, qui fut enlevée par le beau Pâris; ce qui causa la Guerre de Troie. Voyez *Hélène*.

Ménesthée commandoit les Troupes Athéniennes au siège de Troie.

Ménétius, Bouvier de l'Enfer, fut tué par Hercule.

Ménétius, Fils d'Actor, Roi des Mirmidons, subjugua le Païs des Locriens, & fut Père du fameux Patrocle.

Mens, la Pensée, l'Intelligence, l'Ame. Les Romains en avoient fait une Divinité.

Mentès. Minerve dans l'Odyssée prend la figure de Mentès, Roi des Taphiens, se rend à Ithaque auprès de Télémaque, &, après l'avoir assuré qu'Ulysse reviendroit bientôt, elle s'envole comme un Oiseau.

Mentor, fidèle ami d'Ulysse. Minerve sous la figure de Mentor accompagna Télémaque dans tous ses voyages. Ce Mentor étoit un des amis d'Homère, qui l'a placé dans son Poëme.

Méra, une des Compagnes de Diane, s'étant laissée surprendre par Jupiter, fut changée en Chienne par la Déesse.

Mercure est celui de tous les Dieux qui a le plus d'emplois

plois & de fonctions C'étoit le Ministre & le Messager des Dieux, sur-tout de Jupiter son Père. Il conduisoit les Ames des Morts dans les Enfers, & les ramenoit. Il étoit le Dieu de l'Eloquence, des Voyageurs, des Marchands, des Filoux. Ambassadeur & Plénipotentiaire des Dieux, il se trouvoit dans tous les Traités de paix & d'alliance. Il porte le Caducée, symbole de la Paix. Il a des Aîles sur son bonnet, quelquefois à ses pieds, assez souvent sur son Caducée, pour marquer la légèreté de sa course. On le représente en Jeune-homme, beau de visage, d'une taille dégagée, tantôt nud, tantôt avec un Manteau sur ses épaules, mais qui le couvre peu. Il a souvent un Bonnet, qu'on appelle Pétase, où sont attachées ses Aîles. On voit souvent une Tortue dans ses images. On lui attribue l'invention de la Lyre, de la Musique, du Commerce, de la Médecine, de la Lutte, de la Magie, & de plusieurs autres Arts. On lui donne un grand nombre de noms. *Planche VII. fig.* 3.

Mérope, une des Pléiade ou fille d'Atlas, fut Femme de Sisiphe.

Mérope, Fille de Cypsélus, Roi d'Arcadie, fut mariée à Cresphonte, un des Héraclides, Roi de Messénie, dont elle eut plusieurs enfans, dont le dernier se nommoit Téléphon. Les Grands du Royaume firent tuer Cresphonte & ses enfans, par les mains d'Agavé, & mirent sur le trône Polyphonte. Mérope, réduite à épouser le Tyran, s'en défendit, parce qu'elle avoit sauvé du massacre un de ses Fils, nommé Téléphon, & l'avoit fait passer secretement en Etolie. Ce jeune Prince, devenu grand, vient à la Cour de Messénie, où il se vante d'avoir tué ce Téléphon, que le Tyran faisoit chercher. Mérope alloit le tuer, lorsqu'elle apprend que c'est son propre Fils. Pour recouvrer le trône de Messénie, Mérope feint de consentir à épouser le Tyran. La Reine & Polyphonte se rendent au Temple. Pendant les cérémonies des nôces, l'inconnu tue le Tyran sur l'Autel, en se déclarant Fils de Cresphonte. La Reine le fit reconnoître au Peuple, & asseoir sur le trône de son Père.

Métamorphose est le changement d'une personne dans une autre forme.

Métempsycose (1a) est le passage des Ames dans d'autres corps. Les Prêtres Égyptiens admettoient une circulation perpétuelle des Ames dans différens corps d'Animaux, d'où elles reviennent animer des corps d'Hommes. C'étoit le grand Dogme de Pythagore. Cette doctrine fait encore aujourdhui le principal fondement de la Religion des Idolâtres des Indes & de la Chine.

Métis, Déesse qui avoit de grandes lumières, & que Jupiter épousa.

Métra. Voyez *Eresichton*.

Mézence, Roi des Etruriens, est appellé par Virgile le cruel Mézence, le contempteur des Dieux. Il fut vaincu par Enée.

Midas, Roi de Phrygie, ayant reçu chez lui Bacchus, ce Dieu lui accorda que tout ce qu'il toucheroit se changeroit en or. Midas se répentit bientôt du choix qu'il avoit fait. Quand il vint à toucher les alimens nécessaires pour sa subsistance, il éprouva la vanité de sa demande, & fut obligé de prier Bacchus de reprendre son présent. Bacchus lui ordonna de se laver dans le Fleuve Pactole, & depuis ce tems-là ce Fleuve a produit du sable d'or. Pan ayant eu la témérité de préférer sa voix & les accens de sa flute à la lyre & au chant d'Apollon, lui fit un défi en présence de Midas, qui, après les avoir entendus, adjugea la victoire à Pan, contre le sentiment de tous les assistans. Apollon ne voulant pas que des oreilles si grossières conservassent la figure de celles des autres hommes, les lui changea en oreilles d'Ane. Midas avoit soin de bien cacher ses oreilles, mais son Barbier revela ce secret.

Milet, Roi de Carie & Fils d'Apollon, eut deux enfans célèbres, Caunus & Biblis. Voyez *Caunus*.

Milon de Crotone, un des plus célèbres Athlètes de la Grèce.

Minéides, Filles de Minyas, ayant refusé de se trouver à la célébration des Orgies, sous prétexte de travailler à la tapisserie, Bacchus les changea en Chauve-souris, & leur ouvrage en lierre.

Minerve, Fille de Jupiter, fut la Déesse de la Sagesse & des Arts. Elle est ordinairement représentée le casque en tête, une pique d'une main & un bouclier de l'autre, avec l'Egide sur la poitrine. Minerve est la même que Pallas. On lui consacroit la Chouette & le Dragon.

Minos, Roi de Crète, étoit Fils de Jupiter & d'Europe. C'est un des plus grands Législateurs de l'Antiquité. La sagesse de son Gouvernement lui a fait donner après sa mort la fonction de Juge des Enfers. L'histoire distingue deux Minos, dont le prémier étoit Fils de Jupiter, ou plutôt d'Astérius, Roi de Crète; c'est le Législateur. Minos Second étoit Petit-fils du prémier, & Fils de Lycasthe.

Minotaure, Monstre moitié Homme & moitié Taureau. Dédale fit par ordre de Minos, Roi de Crète, le fameux Labyrinthe pour y renfermer ce monstre, qu'on nourrissoit de chair humaine. Théfée tua le Minotaure.

Mirmidons. Voyez *Myrmidons*.

Misène, Fils d'Eole, un des compagnons d'Enée, étoit habile dans l'art d'emboucher la trompette, & d'exciter par des sons guerriers l'ardeur des combattans. Triton,

ton, le Trompette de Neptune, jaloux du talent de Misène, le saisit & le plongea dans les flots.

Miséricorde. Cette Vertu, regardée comme une Déesse, désigne l'indulgence, la pitié, la compassion.

Mithras, ancien Dieu des Perses, qui, sous ce nom, honoroient le Soleil & le Feu.

Mithriaques, Fêtes ou Mystères de Mithras.

Mnémosine, Déesse de la Mémoire, étoit de la Famille des Titans.

Mois. Les Anciens avoient fait un Dieu du Mois, sous le nom de *Men.* Chaque Mois étoit sous la protection d'une Divinité.

Moloch, Divinité de l'Orient, représentée sous la figure d'un Homme & d'un Veau. C'étoit la grande Divinité des Ammonites.

Molossus, Fils de Pyrrhus & d'Andromaque.

Momus, Fils du Sommeil & de la Nuit, est le Dieu de la raillerie & des bons mots. Satyrique jusqu'à l'excès, les Dieux mêmes étoient l'objet de ses plus sanglantes railleries. On le représente tenant un Masque d'une main, & une Marmotte de l'autre, pour faire entendre qu'il démasque les vices des hommes, & qu'il se moque de leurs folies. *Planche VI. fig.* 2.

Mopsus, Fils d'Apollon & de Manto, Fille du fameux Térésias, fut aussi célèbre Devin que son Grand-père, & l'emporta même sur Calchas.

Mopsus, autre Devin, Fils de la Nymphe Chloris, fut un des Argonautes.

Morphée, Fils du Sommeil & de la Nuit, le prémier des Songes & le seul qui annonce la Vérité. *Planche VII, fig.* 1.

Musagètes, ou le Conducteur des Muses, nom donné à Apollon, parce qu'on le représentoit souvent accompagné de ces doctes Sœurs. Hercule eut le même surnom.

Muses, Déesses qui présidoient aux Arts, étoient Filles de Jupiter & de Mnémosine. Elles étoient Vierges. Apollon les instruisoit sur le Mont Parnasse. On en compte neuf, dont voici les noms, avec ceux des Arts auxquels elles président. *Calliope*, qui présidoit au Poëme héroïque. *Erato*, aux Poésies galantes. *Thalie*, à la Comédie. *Melpomène*, à la Tragédie. *Terpsicore*, à la Danse. Euterpe, aux Instrumens. *Polymnie*, à l'Ode. *Uranie*, à l'Astrologie. Le Mont Hélicon dans la Béotie leur étoit consacré. On donne aux Muses différens noms.

Myrmidons, Peuples de Thessalie, des environs du Fleuve Pénée.

Myrrha, Fille de Cyniras, Roi de Cypre, étant devenue grosse, & voulant se dérober à la colère de son Père, se sauva en Arabie, où les Dieux la changèrent en l'Arbre qui porte le Parfum auquel elle a donné son nom.

Myrtil, Cocher d'Oenomaüs, Roi de Pise, savoit con-

conduire les Chevaux avec une adresse admirable.

Mythologie (la) est un Discours ou Traité de la Fable.

N.

N*Aiades*, Nymphes qui présidoient aux Fontaines & aux Rivières. On les peint ordinairement versant l'eau d'un pot, ou tenant une coquille à la main. Voyez *Nymphes*.

Naptes, Nymphes qui présidoient aux Forêts & aux Collines.

Narcisse, Jeune-homme dont la beauté a fait beaucoup de bruit, étoit fils du Fleuve Céphise & de la Nymphe Liriope. Son indifférence pour les Nymphes fut bien punie. Ayant apperçu son image dans une Fontaine, il devint si amoureux de sa figure, qu'il en mourut, & fut changé par les Dieux en la Fleur qui porte son nom. *Planche XV. fig.* 3.

Nauplius, Fils de Neptune & d'Amymone, fut Roi de l'Ile d'Eubée. Il eut plusieurs enfans de Clymène, du nombre desquels fut Palamède, qui se trouva au siège de Troie.

Nautès, un des Compagnons d'Enée. Minerve lui inspira la sagesse.

Naxe, ou *Naxos*, une des Iles Cyclades.

Nécessité (la) étoit regardée comme la Mère de la fortune.

Nectar, nom de la Boisson des Dieux.

Nélée, naquit de Tyro, Fille de Salmoné, & de Créthéus Fils d'Eole: il fut exposé dès sa naissance & trouvé par des Bergers. Devenu grand, il fut reconnu par sa Mère, & mis en possession avec son Frère Pélias des Etats qu'elle avoit hérités de Salmonée en Elide.

Némée, Ville célèbre par la victoire d'Hercule sur un terrible Lion, & par les Jeux Néméens.

Néméens (les Jeux) étoient les plus fameux de la Grèce, & furent célébrés longtems de trois en trois ans.

Némésis, Fille de la Nuit & de l'Océan, se nommoit aussi *Adrastia* & *Rhamnusia*. Cette Déesse avoit la fonction de châtier les Méchans, & ceux qui abusoient des faveurs de la Fortune. On lui donnoit des ailes, pour signifier que souvent la peine suit de près le crime.

Néoptolème, Fils d'Achille, fut tué par les Delphiens, dont il avoit voulu piller le Temple, parce qu'Apollon avoit été cause de la mort de son Père au siège de Troie.

Neptune, Fils de Saturne & de Rhéa, & Frère de Jupiter & de Pluton, fut un des Princes Titans, qui dans le partage que les trois Frères firent de l'Univers, eut la Mer & les Iles. Il eut pour Femme Amphitrite. On le représente ordinairement tout nud & barbu, tenant un Trident, qui est un sceptre à trois pointes, ou une fourche à trois dents, laquelle mar-

marque son triple pouvoir sur la Mer, pour la conserver, la troubler & l'apaiser. *Planche IV. fig. 3. Planche XII fig. 3.*

Nérée, Dieu marin, qu'on représente comme un Vieillard pacifique, qui aimoit la justice & la modération. Il eut de Doris, sa Femme & sa Sœur, les Néréïdes, au nombre de cinquante. Il avoit l'art de prédire l'avenir.

Néréïdes. Voyez *Nérée*.

Nessus, Centaure, étoit Fils d'Ixion. Pour se venger de Hercule, qui lui avoit décoché une fleche mortelle, il fit présent à Déjanire de la Tunique qui fit tant souffrir Hercule. Voyez *Déjanire*.

Nestor, un des douze Fils de Nélée, étoit fort âgé quand il alla au siège de Troie, où il ne se trouva que pour le conseil. Il avoit vu deux âges d'hommes, & régnoit sur la troisieme génération. Quand les Grecs vouloient souhaiter à quelqu'un une longue vie, ils avoient coutume de lui souhaiter les années de Nestor.

Nil, Fleuve d'Egypte, que les Egyptiens ont pris pour le plus grand des Dieux, à cause de sa grande utilité. Ils l'honoroient sous le nom d'Osiris.

Nimbe, ou *Nimbus*, cercle lumineux, qu'on mettoit à la tête des Divinités, & que les Chrétiens donnent aujourd'hui aux Saints.

Niobé, Fille de Tantale & Sœur de Pélops, épousa Amphion Roi de Thèbes, dont elle eut beaucoup d'enfans. Ses Fils ayant été tués par Apollon & par Diane, Niobé outrée de douleur, devint immobile, & fut changée en rocher. *Planche IX. fig. 3.*

Nisus, Frère d'Egée, fut changé en Epervier.

Nixes, Dieux qui présidoient aux Accouchemens.

Noblesse. Voyez *Eugénie*.

Noctulius, Dieu de la Nuit, représenté comme un Jeunehomme éteignant son flambeau, & ayant à ses pieds une Chouette, qui est le symbole de la Nuit.

Nœud Gordien. Voyez *Gordien*.

Nuit, Fille du Cahos, est une Divinité qu'on dépeint vêtue & couverte d'un grand voile noir, accompagné des Astres, & allant en cet équipage sur son char. L'Ether & le Jour sont ses enfans, dont le Père étoit l'Erèbe. Elle avoit eu outre cela, sans le commerce d'aucun Dieu, le Destin, la Parque, la Mort, le Sommeil, les Songes, les Ténèbres, la Crainte, la Misère, les Hespérides, &c.

Nundina, Déesse qu'on invoquoit chez les Romains le neuvième jour après la naissance.

Nymphe signifie une nouvelle mariée; mais on a aussi donné ce nom à des Divinités subalternes représentées sous la figure de jeunes Filles. Il y a les Nymphes des eaux & les Nymphes de la terre.

Les Nymphes des eaux sont, 1. les Nymphes marines appellées

pellées *Océanides*, *Néréidss*, *Alélies*. 2. Les Nymphes des Fontaines, ou *Naiades*, *Crénées*, *Pégées*. 3. Les Nymphes des Fleuves & des Rivières, ou les *Potamides*. 4. Les Nymphes des Lacs & des Etangs, ou les *Limnades*.

Les Nymphes de la terre sont, 1. Les Nymphes des Montagnes, appellees *Oréades*, *Oresliades*, *Orodemniades*. 2. Les Nymphes des Vallées, des Bocages, ou les *Napées*. 3. Les Nymphes des Prés, ou les *Limoniades*. 4. Les Nymphes des Forêts, ou les *Dryades* & *Hamadryades*.

O.

O*ccasion*. Les Romains en firent une Divinité, qu'on représentoit ordinairement sous la forme d'une Femme nue, & chauve par derrière, n'ayant de chevelure que sur le devant de la tête : elle avoit un pied en l'air, & l'autre sur une roue, un rasoir d'une main & un voile de l'autre.

Océan (l') naquit de la Terre & d'Uranus, & eut Téthys pour Femme.

Océanides (les) étoient soixante & douze Nymphes, toutes Filles de l'Océan & de Téthys.

Ocyrhoé, Fille du Centaure Chiron, & de la Nymphe Cariclo, étoit très habile dans la Médecine & dans l'art de prédire l'avenir. Elle fut changée en Jument par Jupiter. *Planche X. fig.* 2.

Odyssée, un des deux Poëmes d'Homère, qui contient les voyages & les avantures d'Ulysse.

Oedipe, Fils de Laius Roi de Thèbes, & de Jocaste. Laius ayant apris de l'Oracle que l'Enfant dont la Reine étoit grosse le feroit mourir, fit porter l'Enfant, dès qu'il fut né, sur le Mont Cithéron, où il fut suspendu à un arbre par les pieds. Phorbas, Berger, le détacha & l'emporta. La Reine de Corinthe l'adopta & l'éleva. Oedipe devenu grand apprit de l'Oracle qu'il trouveroit son Père dans la Phocide. Il s'y rend, rencontre Laius dans un passage étroit, qui ordonna à Oedipe de lui laisser le passage libre. Ils en vinrent aux mains, & Laius fut tué. Oedipe arrivé à Thèbes, tue le Sphinx qui la désoloit, & obtint du vieux Créon, sa Fille Jocaste en mariage, dont il eut deux Fils & deux Filles. Une peste survint dans la suite, l'Oracle est consulté, & déclare que les Thèbains sont punis pour n'avoir pas vengé la mort de leur Roi Laius. Oedipe, après avoir fait toutes les perquisitions pour découvrir cet assassin, dévoile enfin le mystère da sa naissance, & se reconnoit l'auteur du parricide & coupable d'inceste. Après avoir vu Jocaste, qui venoit de s'ôter la vie, il s'arracha les yeux de desespoir, & alla déplorer ses malheurs dans l'Attique.

Oenomaüs, Roi de Pise, & Père d'Hippodamie.

Oene-

Oenone, Bergère d'une extrême beauté, qui se mêloit de prédire l'avenit.

Oeta, montagne de Thessalie, où Hercule se brula.

Oeuf primitif d'où sont sortis tous les Etres. C'est le symbole sous lequel on représente le Monde, ou plutôt l'Auteur du Monde.

Ogygie, Ile renommée par la demeure de la Nymphe Calypso, qui y reçut Ulysse après son naufrage.

Oilée, Père d'Ajax, & compagnon des travaux d'Hercule.

Olympe, Montagne de Thessalie, où Jupiter avoit une Citadelle, & prise ensuite pour le Ciel même, parce que les Geants vinrent l'assieger.

Olympiade, révolution de 4 années.

Olympien, surnom de Jupiter.

Ombres (les) étoient quelque chose qui tenoit le milieu entre le corps & l'Ame, & qui servoit comme d'enveloppe à l'Ame.

Omphale, Reine de Lydie, chez qui Hercule eut la complaisance de filet.

Ops, la même Divinité que Rhéa ou Cybèle.

Oracle, réponse qu'on recevoit des Dieux.

Oréades, Nymphes des Montagnes.

Oreste, Fils d'Agamemnon & de Clytemnestre. Ayant tué Clytemnestre sa mère & l'Usurpateur Egisthe, les Furies le tourmentèrent, & il n'en fut délivré qu'après avoit enlevé dans la Tauride la statue de Diane, qu'il porta à Athènes.

Orgies. On donnoit ce nom aux Fêtes de Bacchus, de Cybèle & de Cérès, qui se célébroient avec beaucoup de bruit & de confusion.

Orion se rendit fameux par son amour pour l'Astronomie, & forme dans le Ciel la plus brillante des Constellations.

Orithye, Fille d'Erecthée, fut enlevée par le Vent Borée, qui la rendit mère de deux Fils Calaïs & Zéthès.

Orphée, Fils d'Oeagre, Roi de Thrace. Ses talens pour la Poésie & pour la Musique firent dire dans la suite, qu'il étoit Fils d'Apollon & de la Muse Calliope. Sa descente aux Enfers est célèbre. Voyez *Eurydice*

Orus, Fils d'Osiris & d'Isis. Il fut tué par les Titans; mais Isis sa Mère lui rendit la vie & lui procura l'immortalité. On le représente ordinairement sous la figure d'un jeune enfant, tantôt vétu d'une tunique, & tantôt emmailloté, & couvert d'un habit bigaté en losanges. Il tient de ses deux mains un bâton, dont le bout est terminé par la tête d'un Oiseau, & par un fouet.

Osiris, un des grands Dieux des Egyptiens, qui lui rendoient les honneurs divins sous le nom de Sérapis. On le représentoit avec une espèce de Mitre sur la tête, sous laquelle sortoient deux Cornes: il tenoit de la main gauche un bâton recourbé comme

comme une Crosse, & de la droite une espèce de Fouet à trois cordons. On le représente encore avec une tête d'Epervier. Voyez *Isis*.

Ossa, Montagne de Thessalie

Otus & *Ephialte*, deux Géants, Fils de Neptune.

Ourse, la grande & la petite Ourses, deux Constellations. Voyez *Calisto*.

P.

PActole, Fleuve de Lydie, qui rouloit de l'Or parmi son sable.

Paix (la) étoit honorée des Grecs & des Romains comme une grande Déesse.

Palemède commandoit les Eubéens au siège de Troie.

Palatinus (le Mont). Auguste y fit bâtir un Temple, qu'il dédia à Apollon sous le titre d'Apollon Palatinus.

Palémon est le Mélicerte des Phéniciens, & le Portumnus des Latins. *Planche XII. fig.* 2.

Palès, Divinité des Bergers. On célébroit une Fête en son honneur, nommée *Palilia*.

Palices. Les Dieux Palices étoient deux Frères, qui furent déifiés par les Siciliens. Ils rendoient des Oracles.

Palladion ou *Palladium*, célèbre Statue de Minerve. La Déesse tenoit une Pique à la main droite, une Quenouille & un Fuseau à la gauche

Pallas, Déesse de la Guerre. Quelques-uns n'en font qu'une même Divinité avec Minerve.

Palme, branche de Palmier, qui étoit le symbole de la fécondité, de la durée de l'Empire, & de la Victoire.

Pan, Dieu des Bergers, des Chasseurs, & de tous les Campagnards. On l'habilloit en Satyre, avec des Cornes sur la tête, des pieds de Chèvre, la face rubiconde, & tenant en main une espèce de Flute. Ses Fêtes se nommoient les *Lupercales*. Ce Dieu fit violence à plusieurs Nymphes.

Panacée, une des Divinités de la Médecine.

Panathénées, grandes Fêtes de Minerve à Athènes, qu'on appelloit *Magna Sacra*.

Panda, Déesse qui rend les chemins libres.

Pandarus, un des Chefs de l'Armée Troyenne.

Pandore, Femme merveilleuse, fabriquée par Vulcain. Son caractère étoit l'assemblage des dons que tous les Dieux lui firent; & c'est delà que vient son nom.

Panope, une des Divinités marines.

Panthées, Statues composées de figures de plusieurs Divinités réunies ensemble.

Panthéon, Temple en l'honneur de tous les Dieux.

Pâris, Fils de Priam, Roi de Troie, & d'Hécube. Il fut exposé sur le Mont Ida, & nourri par des Bergers. Il épousa la Nymphe Oenone, & en eut deux Enfans. Ayant ajugé à Vénus la pomme d'or jettee par la Discorde dans un

un Festin des Dieux, cette Déesse lui promit la possession d'Hélène, Femme de Ménélas. Pàris devenu amoureux d'Hélène, l'enleva : cette action irrita Ménélas, & causa la guerre de Troie.

Parnasse, haute Montagne de la Phocide. Elle se prend au figuré pour la Poésie, & pour le séjour des Poetes.

Parques (les), Filles de la Nuit & de l'Erèbe, étoient trois Sœurs, appellées *Clotho*, *Lachésis*, & *Atropos*. La destinée des hommes étoit soumise à leur puissance.

Parthénie, surnom de Minerve.

Parthénopé, nom d'une des Syrènes.

Pasiphaé, Fille du Soleil & de la Nymphe Perséis, épousa Minos second Roi de Crète.

Pataïques, Divinités des Phéniciens, dont ils mettoient la statue sur la poupe des Vaisseaux.

Patrocle, Fils de Moénétius, Roi des Locriens, & de Sthénelé, fut élevé par Chiron avec Achille. Patrocle combattit généreusement au siège de Troie avec les armes d'Achille. Il fut tué par Hector. Achille lui fit de magnifiques funérailles.

Pauvreté (la) a été mise au rang des Dieux.

Pécune (la), ou l'Argent, étoit du nombre des Divinités.

Pégase, Cheval ailé, qui naquit du sang de Méduse, lorsque Persée lui eut tranché la tête. Voyez *Méduse*.

Pélée, Père d'Achille, étoit Fils du célèbre Eaque, Roi d'Egine, & de la Nymphe Endéis, Fille de Chiron.

Pélias, Fils de la Nymphe Tyro & de Neptune.

Pélion, Montagne de Thessalie, voisine de l'Ossa.

Pélopée, Fille de Thyeste, fut violée par son propre Père, qui ne la reconnoissoit pas, & devint Mère d'Egisthe, qu'elle fit exposer. Elle se tua, lorsqu'elle sçut l'inceste qu'elle avoit commis.

Pélops, Fils de Tantale, Roi de Lydie, combattit pour la possession de la Princesse Hippodamie, & fut victorieux.

Pénates. Les Dieux Pénates étoient regardés ordinairement comme les Dieux de la Patrie; mais on les prenoit aussi fort souvent pour les Dieux des maisons particulières; & en ce sens ils ne différoient point des Dieux Lares. Voyez *Lares*.

Pénée, Fleuve de Thessalie.

Pénélope, Fille d'Icarius, Frère de Tyndare, Roi de Sparte, épousa Ulysse, qui fut le vainqueur dans les jeux célébrés pour la possession de cette Princesse. On la regarde comme le modèle le plus parfait de la fidélité conjugale.

Pénia, Déesse de la Pauvreté.

Penthée, Fils d'Echion & d'Agavé, Roi de Thèbes, fut tué par les Bacchantes.

Penthésilée, Amazone qui vint au secours des Troyens, à

à la tête d'un Bataillon d'Amazones.

Péplus de Minerve. C'étoit une robe qu'on portoit dans les processions des grandes Panathénées.

Pergame, nom de la Citadelle de Troie. C'étoit aussi une Ville de la grande Mysie.

Péribée, Fille d'Hipponoüs, qui se laissa séduire par un Prêtre de Mars, & qui épousa ensuite Oenée, Roi de Calydon.

Péribée, Fille d'Alcathoüs, Roi de Mégare, épousa Télamon Fils d'Eaque, & en eut Ajax.

Periclimène, le dernier des douze Fils de Nélée.

Périphas, Roi d'Athènes, fut métamorphosé en Aigle par Jupiter, qui en fit son Oiseau favori.

Périphétès, Fils de Vulcain, étoit un Géant ou plutôt un Brigand, qui fut tué par Thésée, qui s'empara de sa massue.

Péristère, Nymphe de Vénus, qui fut changée en Colombe par l'Amour.

Persée, Fils de Jupiter & de Danaé, vainquit les Gorgones, & coupa la tête de Méduse. Aimé des Dieux, il fit plusieurs expéditions qui lui réussirent. Après sa mort il fut placé dans le Ciel avec Andromède son Epouse, Cassiopée & Céphée. Voyez *Andromède* & *Danaé*. *Planche XIII. fig. 3.*

Perséis, Nymphe de l'Océan, que le Soleil rendit Mère de Circé & d'Aétès.

Phéaciens, Peuples qui habitoient l'Ile de Corcyre, aujourdhui Corfou.

Phaëton, Fils du Soleil & de Clymène, démanda à son père d'éclairer le Monde pendant un jour seulement, en conduisant son char. Le Soleil fit tous ses efforts pour détourner son Fils d'une entreprise si difficile, mais inutilement. Phaéton monte sur le char. Les Chevaux du Soleil, ne connoissant plus la main de leur Maître, se détournent de la route ordinaire, & tantôt montant trop haut, menacent le Ciel d'un embrasement inévitable; tantôt descendant trop bas, ils tarissent les rivières & brulent les montagnes. La Terre desséchée porte ses plaintes à Jupiter, qui, pour prévenir le bouleversement de l'Univers, renverse d'un coup de foudre le Fils du Soleil, & le précipite dans l'Eridan.

Phaëtuse, Fille du Soleil.

Phantase, un des trois Songes, enfans du Sommeil.

Phèdre, Fille de Minos Second, Roi de Crète, & de Pasiphaé, épousa Thésée Roi d'Athènes. Cette Princesse conçut une violente passion pour Hippolite, que Thésée avoit eu d'une première Femme, & ôsa la lui déclarer; mais comme elle vit qu'elle ne lui inspiroit que de l'horreur, elle l'accusa à Thésee d'avoir attenté à son honneur. Dans la suite, déchirée de remords, elle découvrit son crime à Thésée, & se pendit de desespoir.

Phénix, Oiseau fabuleux.

Phénix, Fils d'Amintor, Roi des Dolopes en Epire, ayant été dévoué aux cruelles Furies par son Père, s'exila de sa patrie, & vint chercher un azile à Phtie chez Pélée, qui le fit Gouverneur de son Fils Achille. Phénix accompagna Achille au siège de Troie.

Philémon. Voyez *Baucis*.

Phillis, Fille de Lycurgue, Roi des Dauliens, ou de Sithon Roi de Thrace, s'étant jettée dans la Mer, de desespoir de n'apprendre aucune nouvelle de son Amant, fut changée en Amandier.

Philoctète, Fils de Péan, fut un des Compagnons d'Hercule & son confident.

Philomèle & *Progné*, Filles de Pandion Roi d'Athènes. Térée, Roi de Thrace, épousa Progné, & ayant conçu de l'amour pour Philomèle, il la conduisit dans un de ses Châteaux, & se livra à sa passion. Mais desespéré des reproches sanglans qu'elle lui faisoit, il lui coupa la langue, & la laissa enfermée dans le Château. Progné ayant appris ce qui s'étoit passé, délivra secrettement sa sœur, tua Itys son Fils qu'elle avoit eu de Térée, & ayant fait cuire ses membres, les fit servir dans un festin qu'elle donnoit à son mari. Philomèle parut à la fin du repas, & jetta sur la table la tête de l'enfant. Térée, transporté de rage, veut tuer les deux Sœurs; mais ces Princesses montent aussitôt sur un vaisseau, & se rendent à Athènes. Ovide dit que, comme elles s'enfuioient, Philomèle fut changée en Rossignol, & Progné en Hirondelle.

Philyra, Fille de l'Océan, fut aimée de Saturne, dont elle eut le Centaure Chiron. Les Dieux, pour la consoler du regret qu'elle eut d'avoir mis au monde un tel enfant, la métamorphosèrent en Tilleul.

Phinée, Fils d'Agenor, ayant fait créver les yeux à ses deux Fils Pléxippe & Pandion, reçut de Borée son Beau-père le même traitement qu'il avoit fait à ses Fils, & fut en même tems livré à la persécution des Harpyes.

Phlégéton, Fleuve de l'Enfer.

Phlégyas, Fils de Mars & de Chrysa, n'eut qu'une Fille nommée Coronis, qui s'étant laissée séduire par Apollon, devint Mère d'Esculape. Phlégias ayant mis le feu au Temple de Delphes, pour se venger d'Apollon, les Dieux le précipitèrent dans le Tartare.

Phobétor, le second des trois Songes, enfans du Sommeil.

Phoèbe, nom de Diane.

Phœbus, nom d'Apollon.

Phorcus, ou *Phorcys*, Fils de Neptune & de la Terre, épousa Céto, dont il eut les Grées & les Gorgones. Vaincu par Atlas, de dépit il se précipita dans la mer.

Phrixus, Fils d'Athamas & de Néphélé, enleva à son Père le Bélier à toison d'or, & se sauva avec sa Sœur Hellé chez

chez Aétès, dont il épousa la Fille nommée Calciope.

Phyllis Voyez *Phillis*.

Picus, Fils de Saturne, succéda à Janus au Royaume d'Italie, & épousa sa Fille Canente. Il fut changé en Pivert par Circé.

Piérides, Filles de Piérus, Roi de Macédoine, étoient neuf Sœurs qui excelloient dans la Musique & dans la Poésie. Ayant ôsé défier les Muses, Apollon les changea en Pies. *Planche X. fig.* 1.

Pieté, Vertu déïfiée & appellée *Eusébie* par les Grecs.

Pin, Arbre de Cybèle.

Pinde, Montagne de la Grèce, célébrée par les Poètes.

Pirénée, Roi de la Phocide, chassa de son Royaume tous les Sages, & mourut misérablement.

Pirithoüs, Fils d'Ixion, étoit Roi des Lapithes, Peuples de Thessalie. Il fut le fidèle compagnon de voyage de Thésée. Ayant voulu enlever Proserpine, Cerbère se jetta sur lui, & l'étrangla.

Pithée, Fils de Pélops & d'Hippodamie, Roi de Troézène, donna à Egée, Roi d'Athènes sa Fille Etra en mariage, & se chargea de l'éducation de son Petit-fils Thésée.

Pitho est la Déesse de la Persuasion.

Pithys, Nymphe, qui fut aimée de Pan & de Borée en même tems.

Pivert, Oiseau qui étoit sous la tutèle de Mars.

Pléiades (les) sont les sept Filles d'Atlas, dont les noms propres sont *Maia*, *Electre*, *Taygète*, *Astérope*, *Alcione*, *Céléno* & *Mérope*. Elles forment une Constellation de sept petites Etoiles brillantes.

Pléione, Mère des Pléiades.

Pluton, Fils de Saturne & de Rhéa, étoit le plus jeune des trois Frères Titans. Dans le partage du Monde les Enfers lui furent assignés. Comme il ne trouvoit aucune Femme qui voulût partager son empire avec lui, il enleva de force Proserpine, Fille de Cérès. On représente Pluton dans un Char tiré par quatre Chevaux noirs. Son Sceptre est un bâton à deux pointes, ou à deux fourchons. On lui donne plusieurs noms. *Planche VII. fig.* 2.

Plutus, Fils de Cérès & de Jasion, est le Dieu des Richesses.

Podalire, Fils d'Esculape & d'Epione, fut Disciple du Centaure Chiron. Il se trouva au siège de Troie.

Poligone & *Télégone*, deux Fils de Protée, Roi d'Egypte, fort habiles à la lutte, faisoient mourir les étrangers qui venoient chez eux. Hercule tua ces deux Tyrans.

Pollux. Voyez *Castor*.

Polymnie, une des Muses. Voyez *Muses*.

Polynice, Fils de Jocaste & d'Oedipe. Voyez *Etéocle*.

Polyphème, le plus affreux des Cyclopes. Il n'avoit qu'un Oeil, & Ulysse lui créva l'autre. *Planche XIV. fig.* 2.

Polyxène, Fille de Priam. Voyez *Achille*.

Po

Pomone, Déesse des Jardins. On lui donne Vertumne pour Epoux. On la représente assise sur un grand panier plein de fleurs & de fruits, tenant de sa main gauche quelques Pommes, & de la droite un rameau. On lui donne un habit qui descend jusqu'aux pieds, & qu'elle replie par devant, pour soutenir des Pommes & des branches de Pommier. Voyez *Vertumne*.

Porévith, Divinité des Germains, à qui ils donnoient cinq têtes, & une sixième sur la poitrine.

Portunus, ou *Portumnus*, Divinité qui présidoit aux Ports.

Porus, Dieu de l'Abondance.

Priam, Fils de Laomédon, fut mis sur le trône de son Père par Hercule. Il eut cinquante enfans de différentes Femmes; & tous, excepté Hélénus, périrent avec leur Père dans la guerre de Troie. Ce Vieillard périt par la main de Pyrrhus Fils d'Achille.

Priape, Fils de Bacchus & de Vénus. On le représente en forme de Therme avec des cornes de Bouc, des oreilles de Chèvre, & une couronne de feuilles de vigne ou de laurier. Il étoit fort lascif. On en a fait le Dieu des Jardins.

Prières (les) étoient Filles de Jupiter.

Proao, Divinité des Germains, qui tenoit d'une main une pique, environnée d'une espèce de banderole, & de l'autre un écu d'armes.

Procris, Fille d'Erecthée & Femme de Céphale. Voyez *Céphale*.

Progné. Voyez *Philomèle*.

Prométhée, Fils de Japet & de Climène. Ayant volé le Feu de Ciel, Mercure l'attacha sur le Mont Caucase à un Rocher. où un Vautour devoit lui dévorer éternellement le Foie. Hercule le délivra. On dit qu'il forma l'Homme du limon de la terre, & qu'il n'emporta le Feu du Ciel que pour le service de l'Homme.

Proserpine, Fille de Jupiter & de Cérès, fut enlevée & conduite dans les Enfers par Pluton. Voyez *Pluton*. *Planche IV. fig. 2.*

Protée, Dieu marin & Devin qu'on alloit consulter. C'étoit un Vieillard toujours vrai dans ses réponses. Il savoit se métamorphoser en mille manières. Il étoit impénétrable, ce qui fit dire qu'il falloit le lier pour découvrir ses secrets.

Protésilas, Fils d'Iphiclus. un des Argonautes, régnoit dans la Thessalie.

Providence, Déesse qu'on représentoit ordinairement sous la figure d'une Femme appuiée sur une colonne, tenant de la main gauche une Corne d'abondance renversée, & de la droite un bâton, avec lequel elle montre un Globe. Elle est souvent accompagnée de l'Aigle ou de la foudre de Jupiter.

Psyché étoit la Déesse de la Volupté. On la représente avec

avec un Papillon autour d'elle. La jalouse Vénus la fit mourir; mais Jupiter lui rendit la vie, & lui donna l'immortalité.

Pygmalion, Roi de Chypre, devenu amoureux d'une belle Statue qu'il avoit faite, pria Vénus de l'animer, afin qu'il en pût faire sa femme. Il obtint l'effet de sa prière, & l'ayant épousée il en eut Paphus.

Pygmées, Peuples fabuleux, qui n'avoient qu'une coudée de haut: leurs Femmes accouchoient à trois ans, & étoient vieilles à huit. Ils attaquèrent Hercule, & firent la guerre aux Grues.

Pylade, Fils de Strophius, fut élevé avec son Cousin Oreste, & lia avec lui une amitié qui les rendit inséparables.

Pyrame & *Thisbé* étoient deux personnes qui s'aimoient tendrement. On peut voir ce qu'en dit Ovide.

Pyrénée. Voyez *Pirénée*.

Pyromantie, sorte de Divination, qui s'exerçoit par le moyen du feu

Pyrrha, Femme de Deucalion. Voyez *Deucalion*.

Pyrrhus, ou *Néoptolème*, Fils d'Achille & de Déïdamie. Ce fut lui qui tua Priam

Pythie, Prêtresse d'Apollon à Delphes. Elle ne rendoit ses Oracles qu'une fois l'an, vers le commencement du Printems.

Pythiens, ou *Pithiques* (les Jeux) tirent leur origine de la défaite du Serpent Python. Ils furent institués à Delphes.

Python, Serpent horrible, qui fut tué par Apollon. Voyez *Pythiens*.

Q.

QUirinus, Dieu des anciens Sabins, qu'ils représentoient sous la forme d'une Hache ou d'une Pique appellée *Curis*. Lorsque les Sabins furent réunis aux Romains, dans l'apothéose qu'ils firent de Romulus, ils donnèrent à ce prémier Roi de Rome, le nom de *Quirinus*, pour soutenir la fable de sa naissance, qui le faisoit Fils de Mars.

Quiris, ou *Quirita*, nom que les Femmes mariées donnoient à Junon.

R.

RApsodomantie, Divination qui se faisoit en tirant au sort dans un Poète, & prenant l'endroit sur lequel on tomboit, pour une prédiction de ce qu'on vouloit savoir.

Renommée, en Latin *Fama*. Les Romains en ont fait une Déesse. Virgile la représente comme un Monstre, qui a autant d'yeux, d'oreilles, de bouches, & de langues, que de plumes.

Rhadamante, Fils de Jupiter & d'Europe, étoit Frere de Minos. Son équité l'a fait mettre au nombre des Juges d'Enfer.

Rhamnusia, surnom de Némésis.

Rhéa est la même que *Cybèle*.

Rhéa Sylvia, Fille de Numitor, fut obligée de se faire Vestale; mais s'étant laissée surprendre par quelque Prêtre de Mars, elle mit au monde Rémus & Romulus.

Rhésus, Roi de Thrace, vint au secours de Troie la dixième année du siège. Il fut tué par Diomède.

Rodigast, Divinité des Germains.

Rome. Les Romains firent de cette Ville une Divinité. On la peignoit ordinairement très ressemblante à Minerve.

Romulus, Fondateur de Rome, passa pour Fils de Mars & de Rhéa Sylvia.

S.

Sabinus, ancien Roi d'Italie, qui apprit aux habitans à cultiver la Vigne.

Sages. Les sept Sages de la Grèce étoient *Thalès*, de Milet; *Pittacus*, de Mitylène; *Bias*, de Prienne; *Solon*, d'Athènes; *Cléobule*, de Linde; *Myson*, de Chènes en Laconie; *Chilon*, de Sparte.

Sagesse. Son symbole ordinaire étoit la Chouette, Oiseau qui voit dans les ténèbres, & qui marque que la vraie Sagesse ne s'endort jamais.

Salacia, Femme de Neptune.

Saliens, Prêtres de Mars ainsi nommés, parce qu'ils sautoient & dansoient dans leurs cérémonies. Numa les institua au nombre de douze.

Salmacis, Fontaine près d'Halicarnasse, qui rendoit efféminés ceux qui s'y baignoient.

Salmonée, Prince d'Elide & Fils d'Eole. Ayant voulu passer pour un Dieu, Jupiter le précipita dans le Tartare.

Sarpédon, Fils de Jupiter & de Laodamie, combattit vaillamment contre les ennemis de la Ville de Troie, mais il succomba sous les efforts de Patrocle.

Saturnales, Fêtes Romaines en l'honneur de Saturne, qui commençoient le 16 Décembre.

Saturne, Fils d'Uranus & de Vesta, ou du Ciel & de la Terre. Il eut de sa Femme Rhéa plusieurs Fils, qu'il dévoroit d'abord après leur naissance. Rhéa sauva Jupiter, qui fit la guerre à son Père, le vainquit, & le chassa du Ciel. Saturne détroné se réfugia en Italie, & donna à ce païs d'asyle le nom de Latium. Il y régna, & son règne fut l'âge d'or. On le représente ordinairement comme un Vieillard courbé sous le poids des années, tenant une faux à la main, pour marquer qu'il préside au tems ou à l'agriculture. Il eut trois Fils de Rhéa, savoir, Jupiter, Neptune & Pluton, & une Fille nommée Junon, Sœur jumelle & Epouse de Jupiter. Quelques-uns y ajoutent Vesta & Cérès, outre un grand nombre d'autres enfans qu'il eut de plusieurs Maitresses.

Satyres, Divinités champêtres représentées comme de petits

petits Hommes fort velus, avec des cornes & des oreilles de Chèvre ; la queue, les cuisses & les jambes du même Animal : quelquefois ils n'ont que les pieds de Chèvre. On fait naître les Satyres de Mercure, ou bien de Bacchus & de quelque Nymphe.

Saut de Leucade. Voyez *Leucade*.

Scamandre, Rivière de Phrygie.

Scylla. Glaucus, Dieu marin, n'ayant pu rendre sensible la Nymphe Scylla, eut recours à la Magicienne Circé, qui changea cette Belle en un Monstre qui avoit douze griffes, six gueules & six têtes : une foule de Chiens lui sortoient du corps, & par des hurlemens continuels effraioient les passans. Scylla effraiée elle-même de sa figure, se jetta dans la Mer de Sicile, près de l'endroit où est le fameux Détroit qui porte son nom.

Scylla, Fille de Nisus, Roi de Mégare, fut changée en Alouette.

Sémélée, Fille de Cadmus & d'Harmonie, ayant plû à Jupiter, devint Mère de Bacchus. Jupiter l'ayant visitée dans tout l'éclat de sa Majesté, elle fut consumée dans son Palais. Sémélée étoit alors grosse de Bacchus, que ce Dieu porta & sauva dans sa Cuisse, jusqu'à ce qu'il fut parvenu au tems de sa naissance. Voyez *Bacchus*.

Sémiramis, Reine des Assyriens, ayant été exposée après sa naissance, fut nourrie par des Colombes. Elle fit bâtir à Babylone ces Jardins & ces Murailles, qui ont passé pour une des sept Merveilles du Monde.

Semones, ou *Dii Semones*, étoient chez les Romains les Dieux inférieurs, qu'on distinguoit des Dieux Célestes. Ce nom vient de *Semi-homines*, moitié homme & moitié Dieu.

Sérapis étoit le grand Dieu des Egyptiens. On le prenoit souvent pour Jupiter & pour le Soleil, & même pour Pluton. Son symbole ordinaire est une espèce de Panier ou de Boisseau, en Latin *Calathus*, qu'il porte sur la tête pour signifier l'Abondance, que ce Dieu, pris pour le Soleil, aporte a tous les hommes. On le représente barbu, &, au Boisseau près, il a par-tout presque la même forme que Jupiter.

Serpent (le) est un symbole ordinaire du Soleil Quelquefois il se mord la queue, faisant un cercle de son corps, ce qui marque le cours ordinaire du Soleil. Il est aussi le symbole de la Médecine.

Sibilles, ou *Sybilles* (les) étoient des Femmes qu'on croyoit être inspirées d'un esprit prophétique.

Sichée, ou *Sicharbas*, le plus riche des Pheniciens, épousa Didon, Sœur de Pygmalion, Roi de Tyr, qui assassina son Beau-frère, pour se mettre en possession de ses richesses.

Silènes, nom qu'on donne aux plus considérables des Satyres. Mail il y en a un fort

renommé, qui étoit ne de Mercure ou de Pan & d'une Nymphe ; il fut chargé de l'enfance de Bacchus, & l'accompagna dans ses voyages.

Silvain, Dieu champêtre, qui présidoit aux Forêts. On distingue trois Silvains : l'un étoit Dieu domestique, ou Dieu Lare ; l'autre Dieu champêtre, & c'étoit le même que Faune ; le troisième Dieu Oriental, ou le Dieu Terme, & celui-ci étoit proprement Silvain. On représente Silvain tantôt avec les cornes & la moitié du corps de Chèvre, tantôt avec toute la forme humaine, couronné de lierre, & portant de la main gauche une branche de Pin. On le représente aussi en forme d'Herme, où l'on ne voit que la tête & la moitié du corps sans bras, le reste se terminant en pilier, dont la grosseur diminue toujours à sa base.

Simoïs, Rivière de la Troade.

Sinon, Fils de Sisyphe, est celui qui faisant semblant de s'enfuir du camp des Grecs, se rendit chez les Troyens, pour leur persuader d'introduire dans leur Ville le fameux Cheval de bois, que les Grecs avoient laissé sur le rivage. Son conseil fut suivi, & lui-même alla ouvrir les flancs du Cheval pour en faire sortir les Guerriers qui y étoient renfermés.

Sirènes (les) étoient les Filles du Fleuve Achéloüs, & de la Muse Calliope. On en compte ordinairement trois, savoir, *Parthénope*, *Leucosie*, & *Ligee*. Ces Enchanteresses arrêtoient par leur harmonie tous ceux qui avoient l'imprudence d'écouter leurs chants ; ensorte qu'on en étoit comme ensorcelé, jusqu'à oublier le boire & le manger. Les Sirènes avoient la tête & le corps de Femme jusqu'à la ceinture, & la forme d'Oiseau, de la ceinture en bas : ou elles avoient tout le corps d'Oiseau & la tête de Femme. On leur met à la main des instrumens ; l'une tient une Lyre ; l'autre deux Flutes, & la troisième un Rouleau comme pour chanter. *Planche XV. fig* 1.

Sisiphe, Frère de Salmonée, régna à Corinthe. Les Poëtes le mettent dans les Enfers, où il roule incessamment une grosse roche au haut d'une montagne, d'où elle retombe aussitôt par son propre poids ; & il est obligé sur le champ de la remonter, par un travail qui ne lui donne aucun relâche.

Siwa, Divinité des Germains, qu'on représentoit toute nue, tenant d'une main une grape de Raisins, & de l'autre une Pomme.

Soleil (le) a été le prémier objet de l'Idolatrie. Quelques-uns même ont prétendu que tous les Dieux du Paganisme se réduisoient au Soleil, & toutes les Déesses à la Lune. On représente ordinairement le Soleil en Jeune-homme, qui a la tête rayonnante; quelquefois il tient en sa main une Corne d'Abondance, symbole de l'A-

bondance, dont le Soleil est l'auteur: assez souvent il est sur son char, tiré par quatre Chevaux, lesquels vont tantôt de front, & tantôt comme séparés en deux couples.

Sommeil, ou *Somme*, est le Fils de l'Erèbe & de la Nuit; & Frère de la Mort; dont il est la plus parfaite image. Ovide établit le domicile du Sommeil dans le païs des Cimmériens, que les Anciens croyoient être plongés dans les plus épaisses ténèbres.

Songes (les) étoient les Enfans du Sommeil.

Soracte, Montagne près de Rome, aujourdhui le Mont St. Sylvestre.

Sorts, espèce de Divination, qui se faisoit ordinairement par des Dés, sur lesquels étoient graves quelques caractères, ou quelques mots, dont on alloit chercher l'explication dans des Tables faites exprès. Ce jeu de Dés étoit précédé de Sacrifices & de beaucoup de cérémonies.

Soter, ou *Sotéria*, Conservateur, Conservatrice. On donnoit souvent ce nom aux Divinités.

Sphinx, Monstre produit d'Echidne & de Typhon, qui avoit la tête & le sein d'une jeune Fille, les grifes d'un Lion, le corps d'un Chien, la tête d'un Dragon, & les aîles comme les Oiseaux. Il mettoit en pièces ceux qui ne pouvoient expliquer ses énigmes. Outré de dépit de se voir deviné, il se cassa la tête contre un rocher.

Stellio, jeune Enfant changé en Lezard.

Sténobée, Femme de Proétus, porta son Mari à faire périr Bellérophon.

Stentor se trouvoit dans le Camp des Grecs. Sa voix étoit si forte & si éclatante qu'elle servoit de Trompette à l'Armée.

Sterculius, ou *Sterquilinus*, nom donné à Saturne, parce qu'il apprit aux hommes à fumer les terres.

Sthéno, l'une des Gorgones.

Strenia, Déesse qui présidoit aux présens, qui se faisoient le prémier jour de l'an, & qu'on nommoit *Strena*, d'où est venu le mot d'*Etrennes*.

Stymphale, Lac d'Arcadie, sur lequel il y avoit des Oiseau monstrueux. Hercule les extermina à coups de fleches.

Styx, Fleuve d'Enfer. C'étoit proprement une Fontaine d'Arcadie, qui tomboit dans le Fleuve Crathis, & dont l'eau étoit mortelle. Le nom de Styx imprimoit tant de terreur, que le Serment le plus inviolable étoit de jurer par le Styx.

Suada, ou *Suadéla*, Déesse de la Persuasion & de l'Eloquence.

Suantowith, Divinité des habitans de la Lusace, qui avoit quatre têtes, & étoit vétue d'une cuirasse.

Sybilles. Voyez *Sibilles*.

Sylènes. Voyez *Silènes*.

Syrènes. Voyez *Sirènes*.

Syrinx, Nymphe d'Arcadie, étoit de la suite de Diane

ne. Le Fleuve Ladon son Père la changea en Roseau pour la dérober aux poursuites du Dieu Pan, qui ne pouvant plus satisfaire sa passion, se mit à arracher quelques roseaux de ce Fleuve, dont il fit cette Flute à sept tuyaux, qu'il nomma Syrinx, du nom de la Nymphe.

T.

T*Aaut*. On croit que c'est le même qu'Hermes Trismégiste.

Tacita, ou *Muta*, Déesse du Silence.

Talasius, jeune Romain, ayant été heureux dans son mariage, & père d'une belle & nombreuse Famille, on en fit un Dieu du Mariage.

Tantale, Roi de Lydie, a été mis au nombre des fameux Scélérats, condamnés aux supplices du Tartare, pour avoir fait servir aux Dieux dans un festin les membres de son propre Fils, qu'il avoit égorgé, pour éprouver leur Divinité.

Taras, Fils de Neptune, passe pour le Fondateur des Tarentins.

Tartare (le) est dans les Enfers la prison des impies & des scélérats, dont les crimes ne pouvoient s'expier. Il n'y avoit ni retour ni grace à espérer pour ceux qui y avoient été précipités.

Taureau (le) étoit la victime la plus ordinaire dans les Sacrifices. On choisissoit des Taureaux noirs pour Neptune, Pluton & les Dieux infernaux.

Taurobole, expiation que les Payens inventèrent dans les commencemens du Christianisme, pour l'opposer au Batême des Chrétiens.

Tecmesse, Captive d'Ajax, dont elle sçut si bien toucher le cœur par sa beauté, qu'elle devint bientôt son Epouse.

Télamon, Frère de Pelée, étoit Fils d'Eaque & d'Endéis Fille de Chiron. Ayant tué son Frère Phocus, en jouant au palet, son Père le condamna à un exil perpétuel. Il eut trois Femmes, Glauca, Péribée, & Hésione. Il eut de Péribée le célèbre Ajax. Trop vieux pour aller au siège de Troie, il y envoya ses deux Fils Ajax & Teucer.

Télégone, Fils d'Ulysse & de Circé. N'ayant pas reconnu son Père dans un combat, il le frapa & le blessa mortellement. Ulysse le reconnut enfin, & mourut entre ses bras.

Télemaque étoit Fils de Pénélope & d'Ulysse, Roi d'une petite Ile nommée Ithaque. Il fut longtems à chercher son Père qui ne revenoit point du siege de Troie. Minerve l'accompagna dans ce voyage sous la figure de Mentor, & le ramena heureusement après l'avoir mis à beaucoup d'épreuves. Etant de retour il retrouve son Père chez Eumée. Après s'être embrassés tendrement ils prennent ensemble des mesures pour exterminer les Amans de Pénélope, & en viennent à bout, par la protection de Minerve.

Télephe, Fils d'Hercule & d'Auge, fut exposé après sa naissance, & nourri par une Biche. Teuthras, Roi de Mysie, lui donna sa Fille Augé en mariage; mais Telephe ayant reconnu qu'Augé étoit sa Mère, il épousa Laodice ou Astioche, Fille de Priam. Voyez *Augé*.

Télesphore étoit proprement le Dieu de la Convalescence. On le représente ou en Jeune-homme, ou comme un Enfant. Il accompagne souvent Esculape & Hygiéa sa Fille.

Temples. Les Perses ont été longtems sans avoir de Temples, disant que le Monde entier étoit le Temple de Dieu, & qu'il ne falloit pas renfermer dans des bornes étroites celui que l'Univers ne pouvoit contenir: ils sacrifioient à leurs Divinités en plein air. Les Payens avoient un très grand respect pour les Temples. Les plus célèbres ont été celui de Vulcain en Egypte, celui de Jupiter Olympien, celui d'Apollon de Delphes, celui de Diane d'Ephèse, le Capitole & le Panthéon de Rome, & enfin le Temple de Bélus à Babylone.

Tems. Les Anciens avoient divinisé le Tems, & Saturne en étoit le Symbole ordinaire. On le représentoit avec des Aîles, pour marquer la rapidité avec laquelle il passoit, & avec une Faux pour signifier ses ravages.

Térée, ou *Therée*, Roi de Thrace, Epoux de Progné Sœur de Philomèle, Filles de Pandion. Voyez *Progné. Planche XIII. fig.* 1.

Terme, Dieu Protecteur des Bornes que l'on met dans les Champs, & vengeur des Usurpations, *Deus Terminus*. On le représente tantôt sous la figure d'une grosse Pierre quarrée, ou d'une Souche; tantôt on lui donne une Tête humaine, placée sur une Borne pyramidale, mais il étoit toujours sans bras & sans pieds, afin qu'il ne pût changer de place.

Terpsichore, Muse qui présidoit aux Danses. On la représente ordinairement couronnée de Lauriers, tenant à la main une Flute, ou une Harpe, ou une Guitarre.

Terre. Les Anciens prenoient la Terre pour la Nature, ou la Mère universelle de toutes choses, celle qui produit & nourrit tous les Etres; c'est pourquoi on l'appelloit communément la Grande Mère, *Magna Mater*. On l'appelloit aussi *Titée*, ou *Titéia*, *Ops*, *Tellus*, *Vesta*, & même *Cybèle*: car on a souvent confondu la Terre avec *Cybèle*.

Téthys, ou *Thétis*, Fille du Ciel & de la Terre, épousa l'Océan son Frère, & devint Mère des Nymphes Océanides. *Planche IV. fig.* 4.

Teucer, originaire de l'Ile de Crète, épousa la Fille de Scamandre, Roi de la Petite Phrygie, succéda à son Beaupère, donna à son Païs le nom de Teucriens, & eut pour successeur Dardanus son Gendre.

Teu-

Teucer, Fils de Télamon & d'Hésione, se trouva au siège de Troie, ne vengea point l'affront fait à son Frère Ajax, ce qui le rendit si odieux à Telamon qu'il le chassa de Salamine. Il bâtit dans l'Ile de Chypre une Ville, à laquelle il donna le nom de Nouvelle Salamine.

Thalie, Muse qui présidoit à la Comedie. On la représentoit appuiée contre une colonne, tenant un masque de la main droite.

Thalie est aussi le nom de la seconde des trois Graces.

Thaut. Voyez *Taaut*.

Théagène, de la Ville de Thase, remporta en différens Jeux de la Grèce, un très grand nombre de Couronnes, qu'on fait monter à quatorze cens.

Thèbes, Ville de Béotie, bâtie par Cadmus. Les deux Guerres de Thèbes ont fourni de grands sujets aux Poètes tragiques anciens & modernes.

Thémis, Fille du Ciel & de la Terre, régna dans la Thessalie avec tant de sagesse, qu'on la regarda toujours depuis comme la Déesse de la Justice. Jupiter la força de l'épouser, & lui donna trois Filles, l'Equité, la Loi, & la Paix. Elle préside aux Conventions.

Thémisto est la seconde Femme d'Athamas Roi de Thèbes, & qu'il épousa, après avoir répudié Ino : il en eut deux Fils, Orchomène & Plinthius. Ino ayant trouvé le moyen de rentrer dans le Palais d'Athamas, y demeura cachée sous l'habit d'Esclave, sans être connue de Thémisto. Celle-ci voulant faire périr les Enfans de sa Rivale, confia son secret à la fausse Esclave, qui avoit sçu gagner sa confiance. Ino pensant à faire tomber son ennemie dans le piège qu'elle lui tendoit, fit par une méprise tout le contraire de ce qui avoit été convenu, ensorte que Thémisto tua ses propres Fils, au-lieu de ceux d'Ino; &, lorsqu'elle eut reconnu son erreur, elle se tua de desespoir.

Thérée. Voyez *Térée*.

Théro, Fille de Phylas & de Déïphile, ayant plû à Apollon, devint Mère de Chéron, si célèbre en l'art de domter un Cheval.

Thersite, misérable Boufon de l'Armée des Grecs, qui ne s'occupoit qu'à faire rire le monde, & à invectiver contre les Généraux. Il étoit laid, louche, boiteux; il avoit les épaules courbées & ramassées sur la poitrine, la tête pointue & parsemée de quelques cheveux. Il fut tué d'un coup de poing par Achille.

Thésée étoit Fils d'Egée, Roi d'Athènes, & d'Ethra Fille du sage Pithéus, à la Cour duquel il fut élevé à Troézène. On raporte plusieurs traits de son courage & de sa force. S'étant proposé d'aller chercher des avantures, il commença par purger l'Attique des Brigands qui l'infestoient. Après ces exploits il vint à Athènes pour

s'y faire reconnoître. S'étant rendu en Crète, il fut exposé au Minotaure dans le Labyrinrhe; mais Ariadné, Fille de Minos, le délivra de tous les dangers auxquels il fut exposé. Devenu Roi des Athéniens, après la mort d'Egée, il réforma le gouvernement de l'Attique. S'étant dépouillé ensuite de l'Autorité Souveraine, il alla chercher de nouvelles avantures. Il se trouva à la guerre des Centaures, à la conquête de la Toison d'or, & à la chasse de Calydon. Il alla chercher les Amazones, les vainquit, fit prisonnière leur Reine Antiope, dont il eut le malheureux Hippolite. Sa descente aux Enfers est célèbre. Le reste de sa vie ne fut qu'un enchainement de malheurs. Il fut précipité du haut d'un rocher par le Roi Lycomède. Il avoit eu trois Femmes, Antiope, Ariadne, & Phèdre.

Thesmophore, surnom de Cérès, qui signifie la Législatrice.

Thesmophories. Fêtes qui se célébroient en l'honneur de Cérès comme Législatrice, parce que cette Déesse avoit donné de sages Loix aux hommes.

Thespius, ou *Thestius*, Père de cinquante Filles, qu'il fit épouser à Hercule, après l'avoir enivré dans un repas, afin d'avoir de la postérité de ce Héros.

Thétis. Voyez *Téthys*.

Thétis, Fille de Nérée & de Doris, la plus belle des Néréïdes, épousa Pélée, Fils d'Eaque, dont elle eut le fameux Achille.

Théurgie, espèce de Magie qui avoit recours aux Dieux bienfaisans, pour produire des choses au-dessus des forces de la Nature. Ceux qui arrivoient à la perfection de la Théurgie avoient un commerce intime avec les Dieux, se croyoient revêtus de toute leur puissance, & se persuadoient que rien ne leur étoit impossible.

Theut, surnom qu'on donnoit en Egypte à Mercure.

Thisbé. Voyez *Pyrame*.

Thyeste, Frère d'Atrée, tous deux fameux par leur haine mutuelle, & par les crimes affreux qu'elle produisit.

Thya, Fête de Bacchus, qui se célébroit à Elis.

Thyades, surnom des Bacchantes.

Thyrse, Ance ou Dard, envelopé de pampres de Vigne ou de feuilles de lierre, qui en cachoient la pointe. C'est le symbole ordinaire des Bacchantes.

Tiare, espèce de Bonnet Phrygien, qui se termine en pointe recourbée. Il devint ensuite l'ornement de tête ordinaire aux Prêtres de Cybèle.

Tibur, ancienne Ville d'Italie, aujourdhui Tivoli.

Timandre, Sœur d'Hélène & de Clytemnestre.

Timandre de Cléone, fameux Athlète, avoit une Statue parmi les Héros d'Olympie, pour avoir remporté le prix du Pancrace.

Tirésias, célèbre Devin, Fils

Fils d'Evère & de la Nymphe Chariclo. Il étoit aveugle, ce que quelques-uns attribuent à la colère de Minerve, qu'il avoit vue dans la Fontaine d'Hippocrène. On dit que Tirésias avoit éprouvé les deux Sexes: il étoit devenu Femme pour avoir frapé deux Serpens qu'il trouva entrelacés l'un avec l'autre. Au bout de sept ans il retrouva ces Serpens dans la même posture; il les frapa encore de son bâton, & sur le champ il redevint homme. Tirésias vécut très longtems.

Tisamène, célèbre Devin de Sparte, étoit d'Elis de la Famille des Jamides.

Tisamène, ou *Thisamène*, Fils d'Oreste & d'Hermione, succéda au Royaume d'Argos & de Sparte; mais il fut détrôné.

Tisiphone, nom d'une des Furies.

Titan, Fils du Ciel & de Vesta ou Titée, & Frère aîné de Saturne. Après avoir cedé ses droits à Saturne, il lui fit la guerre, le vainquit, le prit avec sa Femme & ses enfans. Mais Jupiter délivra son Père, sa Mère & ses Frères, fit la guerre aux Titans, & les obligea de s'enfuir jusqu'au fond de l'Espagne; ce qui a fait dire que Jupiter précipita les Titans au fond du Tartare. La Famille des Titans étoit composée de six garçons & de cinq filles.

Titée, ou *Titaia*, Femme d'Uranus & Mère des Titans.

Tithon, Fils de Laomédon & Frère de Priam, fut aimé de l'Aurore qui l'enleva dans son char. Cette Fable est fondée sur ce qu'il aimoit éperdûment la chasse. Il devint si vieux, si infirme, qu'il demanda d'être changé en Cigale; ce qu'il obtint.

Tityres, créatures de la troupe de Bacchus, qui étoient en partie couverts de peaux de bêtes. On les represente dans l'attitude de gens qui dansent, en jouant eux-mêmes de la flute.

Tityus, Fils de la Terre, dont le corps étendu couvroit neuf arpens. Ayant voulu attenter à l'honneur de Latone, il fut tué par Apollon & par Diane, à coups de fleches, & précipité dans le Tartare, où un insatiable Vautour lui dévore sans cesse le foie & les entrailles.

Tlépolème, Fils d'Hercule & d'Astioché, ayant tué par mégarde Licymnius Frere d'Alcmène, se retira dans l'Ile de Rhodes, où il établit des Colonies.

Toison d'Or, Peau d'un Mouton que Phrixus avoit enlevée à son Père Athamas, & qui donna lieu au voyage des Argonautes. Voyez *Argonautes*, *Jason*.

Tourterelle (la) est le symbole de la fidélité entre Amis, entre Mari & Femme, & même des Sujets envers leur Prince.

Trident. Voyez *Neptune*.

Triptolème, Fils de Céléus, Roi d'Eleusis, fut Ministre de Cérès, qui lui enseigna l'Agriculture.

Trismégiste, c'est-à-dire,

trois fois très grand ; nom qu'on donnoit au Mercure d'Egypte.

Triton, Fils de Neptune & d'Amphitrite, étoit un Demi-Dieu marin, dont la figure offroit jusqu'aux reins un Homme nageant, &, pour le reste du corps, un Poisson à longue queue. C'étoit le Trompette du Dieu de la Mer

Troie, Ville célèbre de l'Asie Mineure, sur le bord de la Mer. Elle fut assiégée par l'Armée des Princes Grecs pour venger l'affront fait à Ménélas Roi de Sparte, à qui Pâris, Fils de Priam Roi de Troie, avoit ravi la Femme, qui étoit la belle Hélène. Le siège dura dix ans. Hector fut son plus grand défenseur. A la fin de la dixième année, les Grecs lassés d'un si long siège, s'avisèrent de construire, suivant les leçons de Pallas, un Cheval énorme, haut comme une Montagne, composé de planches de sapin; & ils publièrent que c'étoit une offrande qu'ils consacroient à cette Déesse, pour obtenir un heureux retour, & pour remplacer le Palladium qu'ils avoient enlevé. On tira ensuite au sort les Soldats qui devoient être enfermés dans les flancs de ce Cheval. Les Troyens donnèrent dans le panneau, & voyant ce Colosse sous leurs murs, se proposèrent de le faire entrer dans leur Ville, & de le placer dans la Citadelle. On abat une partie des murailles de la Ville, on fait entrer ce monstre fatal, & on le place à la porte du Temple de Minerve. La nuit suivante, pendant que tout le monde dormoit profondément, un traitre nommé Sinon, (Voyez *Sinon*), qui s'étoit insinué dans la Ville, va ouvrir les flancs du Cheval, & fait sortir les Grecs qui y étoient cachés. Ceux-ci ne tardèrent pas à mettre le feu à la Ville, & ayant ouvert les portes à ceux qui étoient au camp, ils la saccagèrent & la détruisirent entierement, l'an du Monde 2870, trois cens ans après sa fondation. „ Ce fameux Cheval de bois, „ dit Pausanias, étoit certai„nement une Machine de „ guerre propre à renverser „ des murs, ou bien il faut „ croire que les Troyens é„toient des stupides, des „ insensés, qui n'avoient pas „ ombre de raison". On croit que cette Machine étoit la même que l'on a depuis appellée *Aries*, ou Belier.

Troïle, Fils de Priam, fut tué par Achille.

Trophonius, Héros de la Grèce, qui eut un Oracle très fameux dans la Béotie.

Tros, Fils d'Erichtonius, donna son nom à la Ville de Troie, qu'on appelloit auparavant Dardanie.

Tuiston étoit regardé par les Germains comme l'Auteur de leur Nation. Il fut mis au rang des Dieux.

Turnus, Roi des Rutules, ayant porté la guerre dans le Latium, perdit deux batailles contre les Troyens, & fut en-

ensuite vaincu par Enée dans un combat singulier.

Tydée, Fils d'Oénée, Roi de Calidon, & d'Euribée, ou d'Althée, fut banni de sa patrie pour avoir tué par mégarde son Frère Ménalippus. Il se retira à Argos, auprès d'Adraste, qui lui donna en mariage sa Fille Déiphile, dont naquit le vaillant Diomède.

Tyndare, Fils d'Oébalus, Roi de Sparte, & de Gorgophone Fille de Persée. Il épousa Léda, dont il eut Pollux & Hélène, Castor & Clytemnestre.

Tyndarides, nom qu'on donne à Castor & Pollux.

Typhée, ou Typhoéus, un des Géans qui voulurent détrôner Jupiter. On le confond avec Typhon qui suit.

Typhon, Monstre à cent têtes, qui fut produit des vapeurs de la Terre, après que Junon l'eut frapée de sa main. Il eut pour Femme Echidne, & pour Enfans la Gorgone, Gérion, Cerbère, l'Hydre de Lerne, le Sphynx, & tous les Monstres de la Fable. Il déclara la guerre aux Dieux, les obligea de prendre la fuite en Egypte; mais il fut enfin terrassé par Jupiter, qui l'étendit sur le Mont Etna, où le Géant, de rage, vomit continuellement des flammes.

U.

Ulysse, Roi de deux petites Iles de la Mer Ionienne, Ithaque & Dulichie, étoit Fils de Laërce & d'Anticlie. Il contribua beaucoup à la prise de Troie, soit par son conseil, soit par ses artifices. C'est lui qui enleva le Palladium avec Diomède, qui tua Rhésus, força Philoctète, & détruisit le Tombeau de Laomédon. Les armes d'Achille lui furent ajugées par préférence sur Ajax. Ce Héros, après bien des avantures, régna paisiblement dans son Ile, jusqu'à ce que Télégone, qu'il avoit eu de Circé, le tua sans le connoître. Voyez *Calypso*, *Circé*, *Pénélope*, *Télémaque*. *Planche XI. fig.* 4.

Uranie, ou la Vénus céleste, étoit Fille du Soleil & de la Lumière. Elle animoit toute la Nature, & présidoit aux générations.

Uranie, Muse qui présidoit à l'Astronomie.

Uranie, une des Nymphes Océanides.

Uranus, prémier Roi des Atlandes. Grand observateur des Astres, il détermina plusieurs circonstances de leurs révolutions. On lui décerna les honneurs divins, & on donna son nom à la partie supérieure du Ciel. Il eut beaucoup d'Enfans de plusieurs Femmes, entre autres dix-huit de Titée ou Titaia, dont les principaux furent Titan, Saturne, Océanus.

V.

Vacuna, Déesse qui présidoit au repos des gens de la campagne. D'autres la font Déesse de la Paresse.

Vaisseaux. L'usage de donner aux Vaisseaux le nom des Animaux, qui étoient représentés sur la Proue, est très ancien. Ainsi, au-lieu de dire que Persée voyageoit sur un Vaisseau, on disoit qu'il étoit monté sur un Cheval aîlé. Cet usage a donné lieu à beaucoup de fables.

Vents. Les Payens adoroient les Vents. Lorsqu'on entreprenoit quelque voyage sur mer, on sacrifioit aux Vents & aux Tempêtes. Homère & Virgile établissent les Vents dans les Iles Eoliennes. C'est là, dit ce dernier, que dans un antre vaste & profond, Eole tient tous les Vents enchaînés, tandis que les Montagnes, qui les renferment, rétentissent au loin de leurs mugissemens.

Vénus, la plus belle & la plus impure de toutes les Déesses, fut produite de l'écume de la Mer aux environs de Cythère. On la représente sortant de la Mer, tantôt soutenue sur une grande Coquille par deux Tritons, & tenant ses grands cheveux, dont elle fait découler l'écume : tantôt montée sur un Dauphin, ou sur une Chèvre marine, & escortée des Néréïdes & des Amours. Son Char est tiré par quatre Colombes, quelquefois par des Cygnes, & même par des Moineaux. Comme elle favorisoit les passions infames, on l'honora d'une manière digne d'elle. Les Filles se prostituoient souvent publiquement dans ses Temples, & les Femmes mariées n'y étoient pas plus chastes. Vénus présidoit aux Mariages, mais plus particulierement aux commerces de galanterie. C'est pour cela qu'on lui donne une Ceinture mystérieuse, appellée communément le *Ceste de Vénus.* Dans cette Ceinture se trouvoient les charmes les plus séducteurs, les attraits, l'amour, les desirs, tout ce qui surpend l'esprit & le cœur des plus sensés. *Planche VI. fig.* 1.

Vérité (la) étoit Fille du Tems ou de Saturne, & Mère de la Justice & de la Vertu. On la représente comme une jeune Vierge, couverte d'une robe d'une extrême blancheur.

Vertu (la) étoit une Divinité qui eut à Rome des Temples & des Autels.

Vertumne, Dieu des Jardins & des Vergers. On dit qu'il prit différentes formes pour se faire aimer de la Nymphe Pomone. On célébroit à Rome, en son honneur, une Fête appellée *Vertumnalia.* Vertumne étoit représenté sous la figure d'un Jeune-homme, avec une Couronne d'herbes, & un habit qui ne le couvroit qu'à demi, tenant de la main gauche des fruits, & de la droite une Corne d'Abondance. Voyez *Pomone. Planche V. fig.* 1.

Vesta, ou *Vesta Prisca.* Il y a deux Vesta, l'une Mère & l'autre Fille de Saturne. La prémière, nommée *Prisca*, & *Cybèle*, est souvent prise pour la Terre. On la représentoit

sentoit sous la figure d'une Femme qui tient un Tambour à la main, pour marquer la Terre qui renferme les Vents dans son sein.

Vesta, Fille de Saturne & de Rhéa, ou Vesta Vierge, étoit la Déesse du Feu, ou le Feu même. Son culte consistoit principalement à garder le Feu qui lui étoit consacré, & à prendre garde qu'il ne s'éteignît. On la représentoit ordinairement en habit de Matrone, tenant de la main droite un Flambeau ou une Lampe, quelquefois aussi un Palladium ou une petite Victoire.

Vestales, Prêtresses de la Déesse Vesta.

Vices (les) ont été déifiés.

Victoire (la) étoit une Divinité, qu'on fait Fille du Styx & de Pallante. On la représente ordinairement avec des aîles, tenant d'une main une Couronne de Laurier, & de l'autre une Palme. Quelquefois on la voit montée sur un Globe, pour montrer que la Victoire domine sur toute la Terre. Les Médailles, où on la représentoit sur une Proue, marquoient une Victoire navale.

Vieillesse (la) étoit Fille de l'Erèbe & de la Nuit.

Violence (la) étoit une Divinité, Fille du Styx, & compagne inséparable de Jupiter.

Voie lactée, ou *Voie de Lait* (la) est un amas prodigieux de petites Etoiles, qui font une longue trace dans le Ciel, du Nord au Midi. On dit que Junon, ayant donné à teter à Hercule, il tira son lait si rudement, qu'il en fit réjaillir une grande quantité, d'où se forma la Voie lactée.

Vulcain, Fils de Jupiter & de Junon, étoit si laid, si difforme, que son Père le précipita dans la Mer. Ayant été recueilli par Thétis & Eurynome, il demeura neuf ans dans une Grotte profonde, occupé à leur faire des boucles, des colliers, des bagues, &c. D'autres disent que Jupiter l'avoit précipité dans l'Ile de Lemnos, qu'il demeura toujours boiteux de cette chute; mais que par le crédit de Bacchus, Vulcain fut rappellé dans le Ciel & rétabli dans les bonnes graces de Jupiter, qui lui fit épouser Vénus. Vulcain dans le Ciel se bâtit un Palais tout d'airain, & parsemé de brillantes Etoiles. C'est là que ce Dieu avoit sa forge, quoique d'autres prétendent qu'elle étoit sous le Mont Etna en Sicile, & que les Cyclopes étoient ses Forgerons. Il eut pour Femmes Aglé & Vénus, dont il eut Erisichton & Ethiope. On croit que Vulcain est le Tubalcaïn dont il est parlé dans l'Ecriture Ste. On représente Vulcain comme un Homme barbu, la chevelure un peu négligée, couvert à demi d'un habit, qui ne lui descend qu'au dessus du genou, portant un bonnet rond & pointu, tenant de la droite un Marteau & de la gauche des Tenailles. On lui donne divers noms. *Planche IV. fig.* 1.

Vulcanales, Fêtes de Vulcain, pendant lesquelles on couroit avec des torches allumées, qu'il falloit porter, sans les éteindre, jusqu'au but marqué.

X.

XAnthe, ou *Scamandre*, Fleuve de la Troade, qui passoit sous les murs de Troie.

Xantho, une des Nymphes Océanides.

Xuthus, Fils d'Hellen, & Petit-fils de Deucalion. Ayant secouru les Athéniens, Créuse, Fille d'Erechtée, avec la Couronne d'Athènes, fut le prix de sa générosité & de sa valeur.

Y.

Yphiclès, Fils d'Amphitrion & d'Alcmène, Frère jumeau d'Alcide ou d'Hercule. Voyez *Iphiclus*.

Z.

ZEomébuch, ou Dieu noir, nom que les Vandales donnoient au mauvais Génie.

Zéphire, ou le Vent d'Occident. Anchise sacrifia à Zéphire une Brebis blanche, avant que de s'embarquer. On dit que Zéphire avoit épousé Flore, à qui il donna l'intendance sur toutes les Fleurs.

Zéthès, ou *Zéthus*, Frère d'Amphion, naquit de Jupiter & d'Antiope.

Zeus, nom que les Grecs donnoient à Jupiter.

Zoroastre, célèbre Législateur des anciens Perses. Il détermina le culte qu'on devoit rendre au Soleil & aux Astres.



CHA

CHAPITRE VIII.

De l'Architecture Civile.

§. 1. *Des règles générales de l'Art de bâtir.*

D. QU'eſt-ce que l'Architecture Civile?

Ce que c'eſt que l'Architecture Civile.

R. C'eſt une Science qui nous apprend à former dans notre eſprit, & à tracer ſur le papier le plan d'un Édifice, pour bâtir, ſuivant ce plan, de façon qu'il réponde à l'intention de celui qui le fait élever, & à la ſomme qu'il s'eſt propoſé d'y mettre.

D. A quoi donne-t-on le nom d'Edifice?

Edifice.

R. L'Edifice eſt un ouvrage d'Architecture, renfermé dans un certain eſpace, où l'on pratique des chambres, des portes, des fenêtres, & les autres parties d'une maiſon, néceſſaires pour les commodités de la vie, ſelon l'uſage qu'on en veut faire.

D. Que nommez-vous Edifice ſolide?

Edifice ſolide.

R. C'eſt celui qui ne menace point ruine, & qui ne ſe détruit pas en peu de tems par l'uſage ordinaire, de manière à devenir inutile.

D. Qu'appellez-vous Edifice commode ou bien diſtribué?

Edifice commode ou bien diſtribué.

R. C'eſt celui qui eſt conſtruit de façon à y pouvoir faire à l'aiſe & ſans embaras, toutes les choſes auxquelles chaque partie eſt deſtinée.

D. En

Perfection d'un Edifice. *D.* En quoi consiste la perfection d'un Edifice?

R. Elle consiste dans la solidité, la commodité, & la conformité à l'intention de celui qui l'a fait bâtir.

Sa beauté. *D.* Qu'est-ce que la beauté d'un Edifice?

R. C'est sa perfection vraie ou apparente, selon que nous l'apercevons, & qu'elle nous plaît.

Préjugés à cet égard. Les préjugés nous font décider très souvent de la beauté des choses. Delà vient que quelques-uns croient voir une beauté réelle où il n'y en a point, & qu'ils ne la découvrent pas où elle est en effet. Voila précisément la raison pourquoi ce qui plaît à l'un ne plaît pas à l'autre, & que celui-ci trouve beau ce que celui-là trouve sans goût & sans agrémens.

Manière de distinguer la vraie beauté. La vraie perfection d'un Edifice consistant donc dans sa conformité avec la fin que l'Architecte s'est proposée: il est aisé, lorsqu'on connoit cette conformité, de distinguer la vraie beauté d'un Edifice de ce qui n'en a que l'apparence.

Ornemens d'un Edifice. *D.* Qu'est-ce que les Ornemens d'un Edifice?

R. Ce sont les choses qui ne contribuent en rien à la solidité du Bâtiment, & qui ne dépendent point des règles fondamentales de l'Architecture.

Il ne faut pas trop multiplier les Ornemens, de crainte qu'ils ne fixent seuls l'attention des Spectateurs, & qu'ils ne produisent de la confusion dans la décoration de l'Edifice. L'excellence de la matière employée, & le goût de l'Ouvrage, marquent mieux la magnificence d'un Edifice, que les Ornemens. *D.*

D. Quelles sont les choses auxquelles il faut le plus s'attacher?

A quoi il faut le plus s'attacher.

R. On doit sur-tout s'attacher, 1. à faire un Bâtiment solide. 2. Il faut regler la solidité d'un Edifice sur le tems qu'il doit servir, & l'usage auquel on le destine. 3. Tout Bâtiment doit être utile & commode. 4. Un Edifice doit avoir toute la beauté & toute l'élégance dont il est susceptible, suivant la qualité & le pouvoir de celui qui le fait construire.

D. Qu'elles sont les meilleures Proportions?

Quelles sont les meilleures Proportions.

R. Ce sont celles qui sont formées des plus petites mesures. Les Proportions qu'on appelle belles, sont celles qui présentent au coup d'œil quelque chose de satisfaisant, lorsqu'on les apperçoit. Or il n'est pas possible de les appercevoir, si l'œil ne peut les mesurer; & ceux mêmes qui sont les plus expérimentés dans l'Architecture, ne peuvent voir d'autres Proportions, que celles qui sont formées de petites mesures; & voila pourquoi on les estime les plus belles.

Les meilleures Proportions sont donc, 1:1, 1:2, 1:3, 1:4, 1:5, 1:6, &c. ou 2:3, 3:4, 4:5, 5:6, &c. ou enfin 3:5, 5:7, 7:9, &c. Comme le jugement de la vue trompe assez souvent, même les plus expérimentés, il n'est pas nécessaire de s'en tenir scrupuleusement à ces Proportions, quand il ne s'agit que de bagatelles, on peut alors ne les point suivre, sans crainte que l'Edifice perde rien de sa beauté, & surtout si l'on y est déterminé par quelques bonnes raisons. La Proportion de 1 à 2 est celle qui frappe le plus; elle est par con-

conséquent la plus agréable à la vue.

Ce que c'est que Proportion.

D. Qu'entendez-vous par le mot de Proportion?

R. J'entens par ce terme la justesse des membres de chaque partie d'un Bâtiment, rélativement à son usage. C'est aussi le raport des parties au tout ensemble, comme une Colonne dans ses mesures par raport à l'ordonnance de l'Edifice. On appelle encore Proportion la différente grandeur des membres d'Architecture, & des figures, selon qu'elles doivent paroître, par raport à la distance d'où elles doivent être vues.

Les opinions des plus célèbres Architectes sont partagées là-dessus. Les uns prétendent qu'elles doivent augmenter suivant leur exhaussement, & les autres qu'elles doivent rester dans leur grandeur naturelle (*a*).

Ce qu'il faut faire pour avoir la meilleure Proportion.

D. Que faut-il observer pour choisir dans tous les cas la meilleure Proportion?

R. Comme les Proportions des parties d'un Bâtiment doivent convenir à la fin à laquelle on les destine, on voit d'abord, par la connoissance de cette destination non seulement qu'elle dimension doit être la plus longue, par exemple, de la hauteur & de la longueur, mais encore si l'on doit préférer la plus grande proportion à la plus petite, ou la plus petite à la plus grande.

Cet examen fait, on choisit dans les Proportions raportées ci-dessus, celle qui convient le mieux au cas proposé. Par exemple, une

(*a*) Voyez la Préface de *Daviler*, la cinquième partie du cours d'Architecture de Blondel, les Notes de *Perrault* sur *Virtruve*, & son Livre intulé, *Ordonnance des cinq espèces de Colonnes*.

une porte doit être assez haute pour qu'un homme puisse y passer debout commodément. Elle ne doit donc pas avoir moins de 6 pieds de hauteur, & comme celle d'un homme est à peu près le double de sa largeur, la Proportion qu'on doit garder, par rapport à la largeur de la porte, est environ de $3\frac{1}{2}$, c'est-à-dire, un peu plus que la moitié de la hauteur. Ainsi 1 : 2 est dans ce cas la meilleure Proportion.

D. Qu'est-ce que la Symmétrie ?

La Symmétrie & l'Eurithmie.

R. Le mot *Symmetria*, à le bien prendre, ne veut dire autre chose en Latin que ce qu'on exprime par celui d'*Euritbmie* en François, c'est-à-dire, un raport de raisons & de proportions des parties d'un Tout. Lorsque ce raport est pareil dans un autre Tout à l'égard aussi de ses parties, alors il y a de la proportion, & on l'exprime en Latin par *Symmetria.* Par exemple, on dit que deux Statues, dont l'une a dix pieds de haut, & l'autre dix pouces, sont de même proportion, quand celle de dix pieds a la tête haute d'un pied, & que celle de dix pouces l'a d'un pouce. Mais on entend autre chose en François par *Symmétrie* : car ce terme signifie un raport de parité des parties droites avec les gauches, & celui que les hautes ont avec les basses, & celles de devant avec celles de derrière, en grandeur, en figure, en hauteur, en couleur, en nombre, en situation, & généralement tout ce qui peut les rendre semblables les unes aux autres.

Deux sortes de Symmétrie.

On peut néanmoins établir deux espèces de Symmétrie, dont l'une est le raport de raison des parties proportionnées, qui est la Symmétrie des Anciens, & l'autre est le raport d'égalité & de ressemblance entre les

les parties gauches & les droites, qui eſt la Symmétrie Françoiſe.

Ce qu'il faut obſerver par raport à la Symmétrie.

D. Que doit obſerver un Architecte par raport à la Symmétrie?

R. Comme la moindre faute contre la Symmétrie choque la vue, un Architecte doit donner tous ſes ſoins à la bien obſerver dans un Bâtiment qu'on peut meſurer d'un coup d'œil. Il doit avoir la même attention pour un Bâtiment qu'on peut voir de loin dans ſon entier, & pour ceux dont on ne peut voir que quelques parties, quand on en eſt près; ce qui doit s'étendre tant au tout qu'à chaque partie. C'eſt pour cette raiſon qu'un Bâtiment qui a beaucoup de largeur, doit être un peu plus élevé, & avoir quelque ſaillie au milieu ou aux deux bouts.

Cinq Ordres d'Architecture.

D. Combien y a-t-il d'Ordres d'Architecture?

R. Cinq; le Toſcan, l'Ionique, le Dorique, le Corinthien & le Compoſite.

D. Qu'eſt-ce qui fait la différence de ces cinq Ordres?

R. C'eſt la Colonne avec ſa Baſe & ſon Chapiteau, & l'entablement, c'eſt-à-dire, l'Architrave, la Friſe & la Corniche: ce que nous expliquerons plus en détail en parlant de chaque Ordre en particulier.

§. 2. *De l'Ordre Toſcan.*

1. Le Toſcan.

D. Cet Ordre ne tire-t-il pas ſon origine de la Toſcane?

R. Oui, & il eſt le plus ſimple de tous & le plus depourvu d'ornemens. Il eſt même ſi groſſier, qu'on ne l'emploie guère que pour quelque Bâtiment ruſtique.

D.

D. En quoi consiste-t-il?

R. La Colonne, qui est la seule pièce de cet Ordre qui mérite d'être mise en œuvre, son Architrave étant trop nue & trop grossière.

Proportions de sa Colonne.

D. Quelles sont les proportions des Colones Toscanes?

R. Elles ont ordinairement de hauteur, avec leur base & leur Chapiteau, sept diamètres de leur grosseur prise par enbas; le haut doit être diminué d'un quart de son diamètre.

D. Comment doit être le Piedestal?

R. Fort simple, n'ayant qu'un module ou diamètre de hauteur.

Piedestal.

D. Qu'est-ce que le Piedestal?

R. C'est la partie qui soutient la Colonne, qui a encore trois autres parties, savoir la Corniche, le Dé & la Base.

Base.

D. Qu'est-ce que la Base?

R. C'est la partie qui est au dessous du Fust de la Colonne, & qui pose sur le Piedestal ou Zocle, lorsqu'il y en a.

Dé.

D. Qu'est-ce que le Dé?

R. Le Dé étant un Corps également quarré dans les six faces qui le composent, le Dé de la Colonne est le milieu du Piedestal, c'est-à-dire la partie qui est entre sa Base & sa Corniche.

Corniche.

D. Qu'est-ce que la Corniche?

R. Pour le Piedestal, c'est ce qui le couronne ou le termine; & pour la Colonne, c'est la troisième & la plus haute partie de l'entablement qui est au dessus.

Module.

D. Qu'est-ce que Module?

R. C'est une grandeur que l'on établit pour regler les mesures de la distribution des Edifices. Les Architectes prennent cette mesure

sur

sur le diamètre du bas de la Colonne, dont ils se servent pour mesurer toutes les autres parties d'un Bâtiment.

Proportions de la Base dans le Toscan.

D. Quelle hauteur doit avoir la Base de la Colonne Toscane?

R. Un demi-diamètre de hauteur; elle se divise en deux parties égales, dont l'une se donne au Plinthe, qui est un membre quarré & plat: & l'autre se partage en quatre: il y en a trois qui sont pour le Tore ou Baguette, & la quatrième pour le Listel ou Listeau, autrement nommé Ceinture, qui dans cet Ordre seulement fait partie de la Base; car dans les autres Ordres elle fait partie du Fust de la Colonne. On appelle aussi Plinthe une épaisseur de muraille, où l'on voit deux ou trois rangs de briques avancées en forme de Platte-bande; & la partie supérieure du Chapiteau Toscan, que l'on nomme aussi Tailloir. Les uns disent le Plinthe, & les Ouvriers la Plinthe.

Listeau.

D. Qu'est-ce que le Listeau.

R. On nomme ainsi les petites bandes ou espèces de règles qui sont entre les Cannelures des Colonnes, ou dans les moulures de l'Architecture.

Tore ou Baguette.

D. Qu'est-ce que Tore ou Baguette?

R. Baguette est une petite Moulure ronde, faite comme une verge. Tore est un Bourelet ou ces gros anneaux qu'on voit aux Bases des Colonnes, à la différence des petits anneaux, qui dans la Base Ionique sont appellés Astragales.

Fust.

D. Qu'est-ce que le Fust?

R. C'est le Corps de la Colonne compris entre la Base & le Chapiteau; on dit aussi le vif de la Colonne.

Chapiteau Toscan.

D. Comment doit être le Chapiteau de la Colonne Toscane?

R.

R. Il doit aussi être d'un demi-diamètre de la grosseur de la Colonne prise par en bas. Il se divise en trois parties, l'une pour l'Abaque, autrement Tailloir, qui est une Table quarrée qui fait le Couronnement du Chapiteau des Colonnes; l'autre pour l'Ove, qui est un ornement taillé en forme d'œuf; la troisième se partage en sept, dont l'une fait le Listel, & les six autres le Colorin, qui est ou la Frise du Chapiteau de la Colonne, ou le haut du vif, à l'endroit le plus étroit; l'Astragale qui est au dessous, a de hauteur le double du Listel, qui est sous l'Ove.

Abaque ou Tailloir. **Ove.** **Colorin.** **Astragale.**

D. Qu'est-ce qu'une Architrave?

Architrave.

R. C'est une pièce en forme de Poutre, qui est posée immédiatement sur les Colonnes; & la Corniche est, comme je l'ai dit, la troisième & la plus haute partie de l'entablement, qui comprend l'Architrave, la Frise & la Corniche. En matière de Bâtimens, l'Entablement est la saillie qui est au haut des murailles d'un Edifice, & le lieu où pose la Charpente de la Couverture.

Corniche. **Entablement.**

§. 3. *De l'Ordre Dorique.*

D. Par qui l'Ordre Dorique a-t-il été inventé?

Origine.

R. Par les Doriens, Peuples de Grèce.

D. Quelle hauteur doivent avoir les Colonnes Doriques?

Colonne Dorique.

R. Quand elles sont isolées & qu'elles servent de Portique, on leur donne sept diamètres de leur grosseur; mais si elles sont engagées dans les murs, on leur donne jusqu'à huit diamètres, & quelquefois plus, y compris la Base & le Chapiteau.

D. Quelle

Chapiteau. *D.* Quelle hauteur doit avoir le Chapiteau ?

R. Un demi-diamètre de la Colonne. Ses parties sont l'Abaque, l'Ove, les Annelets, le Colorin. L'Astragale & la Ceinture, qui sont au dessous du Chapiteau, sont partie du Fust de la Colonne.

Entablement. *D.* Comment doit être son Entablement ?

R. Il est plus massif & a plus de hauteur que dans les autres Ordres ; car d'ordinaire il a une quatrième partie de la hauteur de la Colonne, de même que le Toscan, au-lieu que dans les autres il n'a souvent que la cinquième partie.

Architrave. *D.* Quelle hauteur doit avoir l'Architrave ?

R. Un demi-diamètre de la Colonne. Il est composé d'une seule fasce ou fascie & d'une Tœnie on Bande qui la couronne, & a pour Ornemens particuliers certaines Goutes ou Cochettes qui sont au dessous des Triglyphes. On nomme Triglyphes trois Gravures composées dans le milieu de deux Cannelures ou Coches en triangle, & de deux demi-Cannelures sur les côtés. Chaque espace qui est entre les Cannelures se nomme Listel.

Goutes.

Triglyphes.

Frise. *D.* Comment doit être la Frise ?

R. La Frise avec son Listel, qui est la Platte-bande qui la sépare de la Corniche, a trois quarts de diamètre, & a pour Ornemens les Triglyphes & des Métopes ; mais il y a beaucoup de sujettion à la bien disposer. Les Métopes sont les espaces qui sont entre chaque Triglyphe.

Métopes.

D. Comment doit être la Corniche ?

Corniche. *R.* Elle doit avoir la même hauteur que la

la Frise. Quand les Colonnes ont plus de ſept diamètres de haut, la Friſe & l'Architrave ont toujours leur meſure reglée, l'une d'un demi-diamètre, & l'autre de trois quarts d'un diamètre ; & le ſurplus, qui fait la quatrième partie de la Colonne, ſe rejette ſur la Corniche.

Si les Colonnes ſont cannelées, elles ſont ordinairement à vive-arrête, c'eſt-à-dire qu'il n'y a point de Liſtel, ou d'eſpace plein entre chaque Cannelure, comme à celles des autres Ordres, & les Cannelures ſont auſſi moins enfoncées. Il doit y en avoir le nombre de vingt.

Colonnes cannelées.

D. Et le Piedeſtal, quelle hauteur doit-il avoir ?

Piedeſtal.

R. Deux diamètres & un tiers de la Colonne priſe par en bas. Il paroît par ce qui nous reſte des anciens Bâtimens qu'il n'y avoit point de Baſe dans l'Ordre Dorique.

§. 4. *De l'Ordre Ionique.*

D. D'où l'Ordre Ionique tire-t-il ſon nom ?

Origine.

R. De l'Ionie, qui étoit une Province d'Aſie.

D. Comment doivent être ſes Colonnes ?

Colonne Ionique.

R. Leur hauteur avec le Chapiteau & la Baſe doit être de neuf diamètres de la Colonne priſe par en-bas. Elle n'avoient autrefois que huit modules ou diamètres de haut; mais les Anciens voulant rendre cet Ordre plus agréable que le Dorique, augmentèrent la hauteur des Colonnes en y ajoutant une Baſe, qui n'étoit point en uſage dans l'Ordre Dorique.

Entablement. *D.* Quelle proportion doit avoir ſon Entablement ?

R. Une cinquième partie de la hauteur de la Colonne, dont la Baſe a un demi-diamètre, & le Chapiteau un peu plus du tiers.

Chapiteau. *D.* De quoi eſt compoſé le Chapiteau ?

R. Il eſt principalement compoſé de Volutes qui le rendent différent de tous les autres. Les Volutes ſont comme des écorces d'Arbre tortillées & tournées en lignes ſpirales ; il n'y en a que quatre dans l'Ordre Ionique.

Colonnes cannelées. *D.* N'y a-t-il point de Colonnes cannelées dans cet Ordre ?

R. Elles le ſont ordinairement de 24. Cannelures. Il y en a qui ne ſont creuſes & concaves que juſqu'à la troiſième partie du bas de la Colonne ; & cette troiſième partie a ſes Cannelures remplies de baguettes ou bâtons ronds, à la différence du ſurplus du haut, qui demeure ſtrié & cannelé en creux & entierement vuide.

Redentées. *D.* Ces dernières n'ont-elles pas un nom particulier ?

R. Elles ſe nomment rudentées ou redentées.

D. D'où vient que dans les anciens Bâtimens toutes les Colonnes cannelées le ſont depuis le haut juſqu'au bas ?

R. C'eſt que les Architectes vouloient marquer par-là comme les plis des Robes des Femmes, dont ils prétendoient que cet Ordre avoit les proportions.

Piedeſtal. *D.* Quelle doit être la hauteur du Piedeſtal des Colonnes Ioniques ?

R. De deux diamètres & deux tiers ou environ.

§. 5.

§. 5. *De l'Ordre Corinthien.*

D. Cet Ordre n'a-t-il pas été inventé à Corinthe? Origine.

R. Oui; il garde les mêmes mesures que l'Ionique; la plus grande différence qui se trouve entre eux est dans leurs Chapiteaux.

D. En quoi consiste-t-elle?

R. En ce que le Chapiteau Corinthien doit avoir un diamètre de haut, & l'Abaque une sixième ou une septième partie du diamètre de la Colonne pris par en bas. Le reste se divise en 3 parties, l'une pour le prémier rang des feuilles, & l'autre pour le second. La troisième se partage encore en deux; de celle qui joint l'Abaque on forme les Volutes, & de l'autre les Caulicoles, ou petites branches qui naissent des 4 principales & qui se couchent au dessous des Volutes, savoir, les plus grandes aux angles & cornes de l'Abaque, & les autres dans le milieu, au-dessous des Roses dont l'Abaque est orné. Chapiteau.

D. Quelle hauteur doivent avoir les Colonnes? Colonnes.

R. Avec la Base & le Chapiteau elles ont ordinairement dix diamètres, ou, selon quelques Auteurs, seulement neuf & demi. Si elles sont cannelées, elles doivent être du moins de 24 Cannelures, dont la profondeur sera de la moitié de leur largeur. Le Listel ou espace plein qui sépare chaque Cannelure, doit avoir de large un tiers de l'ouverture des Cannelures. On en peut donner jusqu'à 28 ou 32, selon la grosseur des Colonnes, & le lieu où elles sont placées.

Entablement. *D.* Quelle hauteur doit avoir l'Entablement?

R. La plupart des Auteurs ne lui donnent qu'un cinquième de la hauteur des Colonnes entières, compris la Base & le Chapiteau; mais si l'on veut prendre pour exemple ce qui reste de plus beau dans Rome, particulierement le Portique de la Rotonde, l'entablement aura plus de hauteur. Il faut toujours avoir égard à la grandeur des Edifices, dont les parties d'enhaut doivent être plus puissantes.

D. Comment faut-il disposer la Campane ou vif du Chapiteau qui est sous les feuilles?

R. Il faut qu'elle tombe à plomb avec le fond des Cannelures de la Colonne; & la Rose doit avoir de large un quart du diamètre de la Colonne pris par en-bas.

Piedestal. *D.* Quelle doit être la hauteur du Piedestal?

R. Il doit avoir la quatrième partie de la Colonne, & doit être divisé en huit parties, dont l'une doit être pour la Cymaise, qui est la plus haute partie de la Corniche, taillée d'une forme ondoyante. Deux autres parties seront pour la Base, & le reste pour le Dé.

Cymaise.

§. 6. *De l'Ordre Composite.*

Origine. *D.* Par qui cet Ordre a-t-il été inventé?

R. Par les Romains, qui l'ont ajouté au Corinthien, après qu'Auguste eut donné la paix à tout l'Univers, pour faire voir qu'ils étoient les maîtres de tous les autres Peuples.

D.

D. Quels sont les Ordres de qui celui-ci participe le plus?

Composite de même mesure que le Corinthien.

R. L'Ionique & le Corinthien; mais il est encore plus orné que le Corinthien, auquel on le fait semblable dans toutes les mesures & les membres, hormis que le Chapiteau n'a que 4 Volutes, qui occupent tout l'espace qui est rempli dans le Corinthien par les Volutes & les Caulicoles.

D. Cet Ordre n'a-t-il rien de l'Ionique?

En quoi semblable à l'Ionique.

R. Il en a l'Ove & le Fusarole, qui est ce Membre rond taillé en forme de Colier, avec de petits grains un peu longs qu'on voit au dessous de l'Ove. Mais on voit encore dans les Edifices anciens & modernes plusieurs autres sortes de Chapiteaux qui ne conviennent qu'à cet Ordre.

D. Quelle hauteur doivent avoir les Colonnes composites?

Colonnes.

R. Elles ont d'ordinaire dix diamètres, comme le Corinthien. On leur donne aussi une Base Attique, ou composée de l'Attique & de l'Ionique, comme aux Corinthiennes. Pour le Piedestal, il doit avoir de haut la troisième partie de la Colonne.

Piedestal.

D. Toutes ces mesures sont-elles tellement reglées, quelles ne changent jamais?

Différences des mesures selon la grandeur des Bâtimens.

R. Non, elles changent selon la grandeur des Bâtimens. Vitruve enseigne comment on doit faire les membres d'un Ordre selon la hauteur; car plus on regarde haut, & plus on a de peine à reconnoitre la largeur & la hauteur des parties d'un Edifice.

D. Ne faut-il pas aussi avoir égard à la quantité des Colonnes?

Avoir égard à la quantité des Colonnes.

R. Sans doute; il faut mettre de la différence entre celles qui ne sont qu'au nombre de quatre, & celles qui sont six ou huit

de suite. Il faut distinguer celles qui sont apuyées contre quelques Corps, & celles qui sont isolées, ou qui sont les extrémités ou les Angles d'un Bâtiment. Celles-ci doivent toujours être plus grosses, à cause que l'air qui les environne en diminue une partie & les fait paroître plus menues.

Colonnes perdues. *D.* N'y a-t-il pas aussi des Colonnes qui ne sont pas entières ?

R. Oui, ce sont celles dont la deuxième ou la troisième partie de la grosseur est perdue dans la muraille. Il y faut observer d'autres mesures qu'à celles qui ont toute leur rondeur.

Colonnes quarrées ou Pilastres. *D.* N'y a-t-il pas aussi des Colonnes quarrées ?

R. Oui, & c'est-ce qu'on nomme Pilastres. Elles sont propres à tous les Ordres & reçoivent les mêmes Ornemens.

Colonnes torses. *D.* Les Colonnes torses sont-elles anciennes ?

R. Non ; les Anciens, qui regardoient sur toutes choses à la solidité de leurs Batimens, n'en auroient point employé de semblables, parce qu'elles n'ont ni la force ni la figure propre à porter de grands fardeaux (*a*).

Ordre des Caryatides. *D.* N'y a-t-il pas encore 2 autres Ordres, celui des Caryatides & l'Ordre Persique ?

R. Oui ; mais le prémier n'est autre que l'Ordre Ionique, excepté qu'au-lieu de Co-

(*a*) On trouve d'amples détails sur les cinq Ordres d'Architecture dans le *Cours de Mathématique* de Mr. *Wolf*, avec des Tables pour la construction des Arcades, & pour les Moulures de l'Imposte & de l'Archivolte.

Colonnes, on met des figures de Femmes qui soutiennent l'Entablement. Et le Persique n'est que l'Ordre Dorique, où l'on met des hommes en figures d'Esclave contre les Colonnes.

Ordre Persique.

D. Quelle est l'origine de cet usage?

Origine de ces 2 Ordres.

R. Il vient pour l'Ordre des Caryatides, de la ruine de Carye, Ville du Péloponèse, laquelle ayant été prise par les Grecs, après avoir défait les Perses, ceux-là emmenèrent captives les femmes & les filles de Carye, & firent ensuite servir leurs images de Colonnes dans leurs Edifices publics, comme un monument de leur Victoire. L'Ordre Persique a eu la même origine. Pausanias ayant défait les Perses, ceux de Lacédemone élevèrent des trophées des Armes de leurs ennemis, qu'ils représentèrent ensuite sous la figure d'Esclaves portant les entablemens de leurs Maisons.

§. 7. *Des Ornemens de l'Architecture.*

D. Ne donne-t-on pas le nom d'Ornemens aux Entablemens de chaque Ordre?

Ornemens proprement dits.

R. Oui, l'on appelle ainsi l'Architrave, la Frise & la Corniche, parce que c'est la partie qui reçoit le plus d'ornemens, mais on donne principalement ce nom aux Métopes, aux Triglyphes, aux Goutes & à toutes les autres choses qu'on voit dans l'Architecture.

D. Qu'est-ce qui a donné la naissance à tous ces Ornemens?

Leur origine.

R. La Nature, parce que les Anciens n'ayant pas comme nous l'art de peindre avec l'huile, ce qui conserve beaucoup les Bâtimens, le Soleil venant à fondre les

maſtics dont ils ſe ſervoient, ou la pluye même y laiſſant des goutes d'eau, on a enſuite repréſenté ces goutes comme des Ornemens. Le reſte eſt venu ſucceſſivement pour embellir chaque partie de l'Architecture.

Autres Ornemens.

D. Quels ſont les autres Ornemens?

R. Ce ſont les Feuilles refendues, les feuilles d'eau, les Canaux, les Rais de cœur, les Rubans tortillés avec baguettes ou ſans baguettes, les Oves, les Chapelets de pluſieurs ſortes, les Trefles, les Ecailles, les Feſtons, les Rinceaux, les Roſes, les Fleurons, &c. qu'on taille d'ordinaire ſur les Moulures. Il y a certaines parties qu'on peut enrichir de Bas-reliefs, comme ſont les Friſes, les Piedeſtaux & quelques autres endroits plats. Nous parlerons des Bas-reliefs dans le Chapitre de la Sculpture.

D. La Sculpture eſt-elle eſſentielle dans l'Architecture?

R. Oui, dans certains membres, tels que ſont les Chapiteaux Corinthiens & Ioniques; mais il y en a d'autres où elle n'eſt point abſolument néceſſaire.

§. 8. *Des diverſes ſortes de Bâtimens.*

Trois ſortes de Bâtimens.

D. Combien y a-t-il de ſortes de Bâtimens?

R. On en peut diſtinguer de trois ſortes, 1. les Edifices Sacrés, comme les Temples des Anciens, & nos Egliſes & Chapelles; 2. les Edifices publics comme les Baſiliques ou les Lieux où l'on rendoit la Juſtice, les Tombeaux, les Théatres, les Ampithéatres, les Arcs de triomphe, les Ports, les Ponts, les Aqueducs, les Portes des Villes; 3. les

Palais

Palais & les Maisons particulières.

D. De quelle manière étoient les Temples des Anciens? Edifices Sacres.

R. Ils en avoient de deux espèces, savoir à la manière des Grecs, & à la manière des Toscans, comme on le peut voir dans Vitruve.

D. Les Anciens ne vouloient-ils pas que leurs Temples eussent une convenance particulière avec leurs Dieux? Comment ordonnes.

R. Oui: c'est pour cela qu'ils donnoient une figure ronde à ceux qui étoient dédiés au Soleil, à la Lune & à Vesta. Ceux qui étoient dédiés à Jupiter étoient ouverts par le milieu. Ceux de Minerve, de Mars, d'Hercule étoient d'Ordre Dorique. Ceux de Vénus, de Flore, des Muses & des Nymphes, d'Ordre Corinthien; ceux de Junon, de Diane, de Bacchus & autres, d'Ordre Ionique; & tous ces Temples étoient enrichis d'Ornemens convenables à chaque Divinité.

D. De quoi étoient-ils bâtis? De quoi bâtis.

R. Pour la plupart de pierre ou de marbre blanc; & lorsqu'ils étoient de brique ou d'autre matière, ils étoient blanchis par dedans.

D. Quels Peuples ont excellé dans les Edifices publics? Edifices publics.

R. Les Grecs & les Romains ont surpassé les autres Peuples dans la magnificence de ces Ouvrages. Nous ne voyons que bien peu de chose de ceux des Grecs, mais ce qui reste en plusieurs endroits d'Italie fait assez connoître quels étoient les Bâtimens des anciens Romains.

D. Entre les Edifices publics, les Ponts de pierre ne sont-ils pas les plus considérables, Ponts de pierre.

rables, à cause de la difficulté de bien maçonner dans l'eau?

R. Sans doute, aussi y a-t-il cinq choses à remarquer dans leur fabrique.

D. Quelles sont-elles?

R. 1. Les Buttes ou Culées des rives; 2. Les Piles qui ont leur fondement dans l'eau; 3. les Arches ou Cintres; 4. l'Appui; 5. le Pavement. Les Butes doivent être maçonnées solidement. Les Piles de toute l'étendue du Pont doivent d'ordinaire être en nombre pair. Leur grosseur ne doit pas avoir moins d'un sixième du vuide de l'Arche, ni plus d'une quatrième partie. Leur front se fait ordinairement angulaire & quelquefois aussi en forme de demi-cercle. Les plus fortes Arches sont celles dont le Cintre est d'un demi-cercle entier. Pour les Appuis, la hauteur & les Ornemens s'en font à discrétion; & quant au Pavement, il doit être de bonne pierre, selon que les Ponts sont plus passans.

Palais & Maisons particulières.

D. Que dirons-nous des Palais & des Maisons particulières?

R. Que les uns & les autres doivent se faire selon la grandeur, la magnificence, les emplois & les moyens de ceux qui les habitent, chacun devant se proposer en bâtissant, la solidité, la commodité & la beauté.

§. 9. *Des choses nécessaires à bâtir.*

Matériaux nécessaires.

D. Quelles sont les principales matières nécessaires pour bâtir?

R. Ce sont le Bois, le Sable, les Pierres & la Terre; car avec la terre on fait les briques & les tuiles, & de la pierre on fait la chaux.

D.

D. Quelle eſt la meilleure manière de bien détremper la Chaux?

La Chaux.

R. C'eſt d'en amaſſer, lorſqu'elle ſort du fourneau, telle quantité qu'on veut dans une place fort unie, de la mettre de 2 ou 3 pieds de haut, de la couvrir également par tout de bon Sable, environ un pied ou deux d'épaiſſeur; & jettant de l'eau par deſſus, en verſer par-tout une aſſez grande quantité, pour faire que le Sable en ſoit ſi bien abbreuvé que la Chaux qui eſt deſſous ſe puiſſe infuſer & diſſoudre. Si l'on s'aperçoit que le Sable ſe fende & faſſe paſſage à la fumée, il faut auſſitôt en recouvrir les crévaſſes (*a*).

D. Quel eſt le meilleur Sable?

Le Sable.

R. C'eſt celui qui a de gros grains, comme de petits cailloux, & qui fait du bruit lorſqu'on le manie, celui qui ne demeure pas attaché ſur de l'étofe, lorſqu'on y en met, & qui n'eſt pas mêlé de terre. Il y en a de ſi gras & de ſi excellens, qu'on en met 5 parties & même juſqu'à 7 contre une partie de Chaux, & d'autres ſi ſecs qu'il faut preſque autant de Chaux que de Sable. Les uns ſont propres pour les murailles hors de terre, & les autres pour les fondemens.

D. Toutes ſortes d'eaux ſont-elles bonnes pour bâtir?

L'Eau.

R. Non, le Mortier qu'on détrempe avec de l'eau de la Mer ne vaut rien, non plus que celui avec de l'eau de Marais, qui eſt trop groſſière; il faut de l'eau de Rivière, de

(*a*) M. *Bélidor*, dans la *Science des Ingénieurs*, Livre III, pag. 8, donne un moyen de conſerver la Chaux pendant 10 ans.

de Fontaine, de puits ou de pluye.

Les Pilotis. *D.* Comment fait-on pour maçonner dans l'eau?

R. On y emploie du Ciment fait de Briques ou Tuilleaux cassés avec de la chaux sortant du Fourneau & fraichement éteinte. On met d'abord des Pilotis qui sont des pieux de bon bois de Chêne rond, dont on ôte l'écorce, ou d'Aulne, ou d'Orme, que l'on enfonce autant que l'on peut autant plein que vuide, afin que s'enflant par l'humidité, ils aient assez d'espace. On remplit tout le vuide avec du Charbon & par dessus les pieux, d'espace en espace, on met des poutres de 8 à 9 pouces que l'on cloue sur la tête des pieux coupés d'égale hauteur; & sur les poutres on attache de grosses planches de 5 pouces d'épaisseur, dont on fait la Plateforme sur laquelle on bâtit. Il y a des Païs où l'on met de la laine au-lieu de Charbon entre les pieux.

Les Pierres. *D.* De quelles pierres fait-on les murs ordinaires des Bâtimens?

R. On fait les uns de grosse pierre de taille, les autres de mouellon qui est une pierre tendre, plate & de bonne assiette, les autres de cailloux, les autres de brique disposée en Echiquier par angles, &c. les petites pierres trop dures & trop égales ne sont pas propres à bien prendre le mortier.

Le Porphire. *D.* Quelle est la plus dure de toutes les pierres?

R. C'est le Porphire qui est d'un rouge brun & plein de petites taches blanches. On l'amenoit autrefois d'Egypte à Rome.

Le Serpentin. Après le Porphire, le Serpentin est le plus dur. Sa couleur est d'un verd un peu obscur

avec

avec certains filets jaunes qui se croisent tout le long de la pierre.

D. Qu'est-ce que le Granit?

Le Granit.

R. C'est une Pierre très dure, rude & mal polie, tachetée de noir & de blanc, & quelquefois de rouge. Il s'en trouve en Égypte d'une grandeur prodigieuse. C'est de cette Pierre que sont les Obélisques, les Aiguilles & une infinité de Colonnes & autres Ouvrages qu'on voit encore à Rome, dont la dureté a résisté au feu & aux injures du tems.

D. N'y a-t-il pas encore une autre espèce de Granit?

R. Il s'en trouve de grisâtre, tirant un peu sur le vert, tacheté de petites marques noires & blanches. Il vient aussi d'Egypte, & il s'en trouve en plusieurs endroits d'Italie.

D. D'où vient le Marbre blanc?

Le Marbre blanc.

R. Il s'en trouve en Grèce & presque par tout l'Orient une sorte qui est un peu jaunâtre, & si transparent, qu'on s'en servoit autrefois aux fenêtres au-lieu de verre. Mais le plus beau Marbre blanc vient de l'Ile de Paros.

D. Et le Marbre noir?

Le Marbre noir.

R. Il se trouve dans les Montagnes de Carrare, qui en produisent aussi qui tire sur le gris, & d'autres mêlés de rouge, d'autres qui ont des veines grises, & ainsi de diverses espèces.

D. Ne se trouve-t il point de Marbre en France & en Espagne?

Marbre de France & d'Espagne, &c.

R. Il s'en trouve en Espagne une sorte qu'on appelle Brocatelle, & qui est facile à travailler. On en a aussi découvert en

France de diverses couleurs, principalement du côté des Pyrénées & en divers autres endroits du Royaume. Il s'en trouve aussi en Flandres du côté de Namur & de Dinan.

Poids du Marbre.

D. Le poids du Marbre est-il le même par-tout?

R. Oui à peu près, il pese environ 200 livres pour pied cube; mais il faut observer que le Marbre le plus fin est plus léger que l'autre, & qu'il y aura plus de dix livres de différence sur chaque pied (*a*).

Maçons. Appareilleurs. Tailleurs de pierre.

D. Quels sont les noms des différens Ouvriers qu'on emploie à bâtir?

R. Ce sont les Maçons, dont le principal emploi est de bien faire le mortier, & de construire les Murailles; les Appareilleurs qui donnent les pierres à tailler sur leur paneaux & sur leurs desseins aux Tailleurs de pierres; & les Sculpteurs qui font les ornemens de sculpture sous la conduite des Architectes. Il y a aussi les Poseurs, les Halbardiers, qui portent des leviers pour aider à décharger les pierres: les Bardeurs qui les traînent sur de petits Chariots; les Manœuvres qui servent les Maçons, & les Goujas qui portent le Mortier sur l'Oiseau, &c.

Poseurs. Halbardiers. Bardeurs. Manœuvres. Goujas.

§. 10.

(*a*) Ceux qui veulent s'instruire plus à fond sur la construction, & l'emploi des matériaux, peuvent consulter la *Science des Ingenieurs* de M. *Bélidor*, ou le Traité de l'*Architecture moderne*, en deux Volumes in 4o. imprimé à Paris en 1728, dans lequel on trouve beaucoup de détails sur cette matiere.

§. 10. *De la construction des Bâtimens, & des règles qu'il faut y observer.*

D. Quelles sont les parties principales dont un Edifice est composé?

Les 3 principales parties d'un Edifice.

R. Ces parties sont 1. le Fondement, qui porte toute la masse; 2. les Murs, qui l'enferment; & 3. le Toit, qui le couvre.

Le Fondement.

Le Fondement doit être solide & proportionné à la masse qu'il doit porter.

Pilotis.

Quand la place où l'on veut élever le Bâtiment, est de terre rapportée, il faut 1. y enfoncer des Pilotis de Chêne, endurcis au feu; si le lieu est marécageux, on substituera des Pilotis d'Aulne aux Pieux de Chêne. 2. On met par-dessus un lit de bon Moilon, ou petits quartiers de pierres, pour empêcher que l'humidité ou la Chaux ne cause quelque dommage aux Pieux de bois. 3. Il faut mettre du Mortier par-dessus, qu'on aplanira avec la pêle. 4. On élève le Mur par-dessus, composé de Pierres de bonne qualité, bien ébousinées jusqu'au vif, liées avec de bon Mortier, & on le laisse bien sécher, avant que de rien bâtir par-dessus. 5. Lorsque le lieu est marécageux, on environne tout l'espace que doit occuper l'Edifice, avec deux rangs de Pilotis, fichés bien avant en terre, & on épuise avec soin toute l'eau qui peut s'y rencontrer.

Epaisseur des Murs.

On doit diminuer l'épaisseur des Murs à chaque étage, parce que le bas des Murs devant porter ce qui s'élève au-dessus, doit avoir plus d'épaisseur. Il faut donc les diminuer à chaque étage, afin de ne pas charger inutilement les Fondemens. Comme les

les Murs doivent être élevés perpendiculairement, la diminution d'épaisseur doit se faire en dehors, afin que les Murs de face ne tendent pas à s'écarter du reste du Bâtiment. On cache ordinairement cette retraite du Mur par un Plinthe que l'on met à chaque étage.

Manière de bâtir un Mur.

Pour bâtir un Mur, on lie 1. le Moilon & les Pierres taillées de différentes grandeurs, avec une suffisante quantité de Mortier, composé d'une partie de Chaux, & de deux parties de Sable. 2. Pour rendre les angles des Murs plus solides, on les construit de Briques ou de Pierres de taille, qui alternativement de joint en joint s'unissent bien au Mortier, à cause de leur figure régulière. 3. On met de part & d'autre dans les Murs de refend, quelques rangs de Briques, afin de leur donner plus de solidité: on les fait même, si l'on veut, tout entiers de Briques liées avec du Mortier.

Les Fenêtres.

La Fenêtre est une ouverture pratiquée dans le Mur, pour donner du jour aux Chambres & autres parties du Bâtiment. On doit donner une certaine inclinaison aux embrasures des Fenêtres, afin de laisser plus d'entrée à la lumière pour éclairer les Chambres. C'est pour la même raison que les Fenêtres doivent avoir plus de hauteur que de largeur.

Figure qu'on doit leur donner.

Lorsque les Fenêtres ne sont que médiocrement élevées, on leur donne la figure d'un parallélogramme rectangle; mais lorsqu'elles ont beaucoup d'élévation, le haut se termine ordinairement en arc. Une Fenêtre de figure quadrangulaire donnant plus d'entrée à la lumière qu'une Fenêtre

cein-

ceintrée, si l'une & l'autre sont de même hauteur, il vaut mieux leur donner la figure quadrangulaire ou rectangle. Que si les Fenêtres ont beaucoup de largeur, telles que sont celles des Eglises, le linteau de figure quadrangulaire plieroit sous le poids du Mur qu'il porte, ou du moins paroitroit s'affaisser, & pourroit même se rompre: la solidité demande donc que ces Fenêtres soient ceintrées.

Leur largeur.

Il faut qu'une Fenêtre ait assez de largeur, pour que deux personnes puissent s'y accouder à l'aise, pour regarder hors de la Chambre. C'est la commodité qui l'exige; car il se trouve très souvent deux personnes qui veulent regarder en même tems par la Fenêtre. Les Fenêtres des Maisons, faites pour des Particuliers, ne doivent pas avoir tant de largeur que celles des Hôtels des Seigneurs. Les Fenêtres des prémiers ne doivent pas avoir moins de trois pieds, & plus de quatre de largeur; les Fenêtres des Hôtels n'en doivent pas avoir plus de six. La plus belle proportion qu'on puisse donner à la largeur d'une Fenêtre, par raport à sa hauteur, est comme 1 : 2, ou 2 : 3. Cependant certaines circonstances obligent fort souvent d'augmenter la hauteur.

Les Fenêtres supérieures doivent avoir autant de largeur, & être placées sur la même ligne que les Fenêtres inférieures: celles qui sont de figure quadrangulaire doivent avoir un arc au-dessus, pratiqué dans la Maçonnerie, pour décharger le linteau de la Croisée du poids du Mur qui est au-dessus; cet arc doit être recouvert de façon qu'il ne paroisse point en dehors. La raison se

tiro

tire de la solidité qu'il ne faut jamais négliger.

Proportion la plus ordinaire pour les Portes & les Fenêtres.

La proportion la plus ordinaire pour les Portes & les Fenêtres est, comme on vient de dire, celle de 1 à 2, ou 2 à 3; mais comme ces proportions ne conviendroient pas également bien dans tous les Ordres, les plus massifs demandent une proportion plus courte, & les plus délicats une proportion plus élégante.

Dans l'Ordre Toscan.

Dans l'Ordre Toscan, la largeur de la Fenêtre ou de la Porte étant déterminée, on la partagera en 12 parties, dont on lui donnera 23 pour sa hauteur.

Dans l'Ordre Dorique.

Dans l'Ordre Dorique on donnera à la Porte ou Fenêtre, en hauteur, le double de sa largeur.

Dans l'Ordre Ionique.

Dans l'Ordre Ionique, ayant partagé sa largeur en 12 parties, on lui en donnera $24\frac{1}{2}$ de hauteur.

Dans l'Ordre Corinthien.

Dans l'Ordre Corinthien on partagera aussi sa largeur en 12 parties, dont on donnera 25 à la hauteur.

Dans l'Ordre Composite.

Dans l'Ordre Composite, ayant aussi partagé la largeur de la Fenêtre en 12 parties, on lui en donnera $25\frac{1}{2}$ de hauteur.

Chambranle des Portes & des Fenêtres.

Le Chambranle des Portes & des Fenêtres est toujours du sixième de leur largeur, dans tous les Ordres; ils sont ornés de Moulures de l'Architrave de l'Ordre dans lequel elles sont placées: on y joint quelquefois la Frise & la Corniche, & on les termine alors par un Fronton. Comme ces Moulures sont semblables à celles des Ordres d'où elle sont tirées, en se servant de la largeur du Chambranle, déterminée par la proportion de l'Architrave, on suivra les subdivisions des Ordres.

Dans

Dans presque toutes les Chambres des anciens Edifices on trouve une obscurité fort desagréable, & dans quelques-uns des Bâtimens modernes, un si grand jour qu'on en est ébloui. Les prémiers avoient cela de bon, qu'ils garantissoient du froid pendant l'Hiver, & de la chaleur pendant l'Eté; mais il étoit d'ailleurs très ridicule & très insupportable de se voir obligé de loger dans des Caves, & d'ajouter en plein midi la lumière d'une chandelle à celle du Soleil.

Inconvéniens des Fenêtres trop petites.

L'inconvénient des Fenêtres trop grandes n'est pas moins à éviter: le froid & le chaud pénètrent dans les appartemens, de manière qu'on a bien de la peine à s'en garantir; & l'on ne se bâtit toutefois des demeures que pour y être à l'abri des injures de l'air.

Et des Fenêtres trop grandes.

Il faut donc proportionner la grandeur des ouvertures des Fenêtres aux lieux qu'elles doivent éclairer; car, si elles sont trop petites ou trop éloignées, elles rendront les lieux obscurs, &, si elles sont trop grandes ou trop proches, elles affoiblissent le Mur dans lequel elles sont percées, & causent l'excès du froid & du chaud, & même la ruine de l'Edifice.

Quelle proportion elles doivent avoir.

On distingue trois sortes de Fenêtres, 1. les grandes, qui sont les Vitraux des Eglises & des Basiliques, les Arcades des Galeries & Corridors qui font l'office de Croisées, & les principales des Salons plus grandes que celles du reste de la façade. 2. Les moyennes sont toutes celles qui éclairent les appartemens. 3. Les petites sont les Croisées d'entre-soles, ou Mézanines, les Lucarnes, les Yeux de bœuf, les Soupiraux & autres petits Jours, servant à éclairer

Trois sortes de Fenêtres.

éclairer les moindres pièces, comme Cabinets, Garderobes, ou les lieux qui n'ont pas beſoin de grande lumière, comme ſont les Celliers, les Buchers, & les Caves.

Platte-bande des Fenêtres, & leur appui.

La Platte-bande des Fenêtres doit être éloignée du Plafond autant que la hauteur d'une Corniche le pourra permettre. Leur appui doit être haut d'environ 2 pieds 9 pouces. Si le Mur eſt épais, on abat l'appui dans l'embraſure pour regarder facilement au dehors, & cet appui doit avoir un peu de pente pour jetter les eaux.

Manière de ranger les Croiſées.

Si l'étage a, par exemple, 12 pieds ſous ſolive, la Corniche ayant un pied de haut ou environ, & l'appui 3, il en reſte 8 pour la hauteur de la Croiſée, qui ſera le double de 4 qu'elle doit avoir de largeur; & ainſi à proportion des étages plus ou moins élevés. La meilleure règle pour ranger les Croiſées, eſt de les eſpacer de manière, que la largeur du trumeau ſoit égale à celle de la Croiſée, & que vers les encoignures il y ait de diſtance de l'angle du Bâtiment au tableau de la Croiſée un tiers ou un quart plus que la largeur de la Croiſée.

Largeur & hauteur des petites Croiſées.

Les petites Croiſées, appellées Mézanines ou Bâtardes, doivent avoir plus de largeur que de hauteur, & ſervent pour les petits étages au-deſſus des grands; la largeur doit être égale à celle des Fenêtres de deſſous.

Et des Lucarnes.

Les Lucarnes doivent avoir un cinquième moins de largeur que celles de deſſous; & celles de bois revêtues de plomb, un quart moins de largeur que les autres de la Façade: on les fait ordinairement bombées, ayant de hauteur environ une fois & demi leur largeur. Quand on les fait en plein cein-

ceintre, il faut éviter de couper la Corniche au-devant de chaque Lucarne. Il y en a de petites, qu'on appelle Yeux de bœuf, ou petits Jours ronds ou ovales, ſur les Combles & ſur les Dômes.

Portes.

Tout le monde ſait ce que c'eſt qu'une Porte. On donne ce nom à toute ouverture pratiquée dans un Mur pour entrer dans un Edifice, ou dans les apartemens qui le compoſent.

Hauteur qu'elles doivent avoir.

Il ne faut pas qu'une Porte ait moins de 6 pieds de hauteur. Comme elle doit permettre une entrée libre & commode à ceux qui y paſſent, & que la largeur d'un Homme vêtu eſt à peu près égale à la moitié de la hauteur de la Porte, la proportion qu'il doit y avoir entre la largeur & la hauteur paroit être de 1 : 2 (*a*).

Leur largeur.

La largeur des Portes des petits Bâtimens eſt au moins de 4 pieds ou $4\frac{1}{2}$; celle des Maiſons d'une grandeur médiocre doit être de 5 ou 6 pieds, & celle des Portes des grands Edifices eſt ordinairement de 7 ou 8 pieds. Les Portes des Cabinets doivent avoir 3, $3\frac{1}{2}$, $3\frac{1}{4}$, ou même quelquefois 4 pieds de largeur; celles des Chambres en auront 4 ou $4\frac{1}{2}$, & les grandes Chambres ou Sales en auront 5 ou 6 au plus. Les Portes des Egliſes peuvent avoir depuis 5 juſqu'à 8 pieds; les Portes des Villes, 10 ou 12, celles des Hôtels 6: les plus grandes n'en auront pas plus de 12. Comme la Porte des Hôtels doit être auſſi haute que les Fenêtres, on déterminera faci-

(*a*) Voyez ci-deſſus pag. 786, ce qu'on a dit de la proportion des Portes & des Fenêtres.

cilement sa largeur en divisant sa hauteur en deux parties.

Place de la Porte d'un Bâtiment.

La Porte doit toujours être placée au milieu du Bâtiment, & de part & d'autre on place autant de Fenêtres, & à égale distance de la Porte. On peut les en éloigner autant qu'on veut, pourvu qu'elles le soient également à droite comme à gauche. Cela est fondé sur les loix de la Symmétrie.

Fenêtres en nombre impair dans une Façade.

Si l'on orne les Fenêtres de Frontons, on doit avoir soin de les faire alternativement tringulaires & ceintrées; ce qui doit aussi s'observer pour les retours. Les Fenêtres doivent donc être en nombre impair dans une Façade.

Place & grandeur de la principale Porte d'une Façade.

Quand on fait plusieurs Portes dans une Facade de Bâtimens, la principale doit être placée au milieu & être plus grande que les autres, qui doivent en être également distantes de part & d'autre.

Hauteur que doit avoir l'Appui d'une Fenêtre.

L'Appui ou Mur, qui est entre le Pavé ou Parquet, & le bas de l'ouverture qui forme la Fenêtre, ne doit pas avoir plus de trois pieds de haut. En voici la raison. Une Fenêtre doit être faite de manière qu'on puisse y regarder commodément. Or une Fenêtre est bien plus commode, quand on se courbe tant soit peu, que s'il falloit s'y appuier en se tenant debout. L'appui d'une Fenêtre doit donc avoir autant de hauteur au-dessus du Parquet ou Pavé, qu'il en faut pour pouvoir s'y appuier le corps un peu incliné, & regarder dehors à son aise; ce qui ne pourroit se faire, si l'Appui avoit plus de trois pieds de haut.

Epaisseur de cet Appui.

La commodité requise pour regarder par une Fenêtre demande donc aussi que le Mur d'Appui des Fenêtres ait moins d'épais-

paisseur que la partie du Mur qui les sépare. On doit aussi avoir grand soin de ne point trop, ni inutilement, charger le ceintre des Fenêtres d'en-bas.

Manière d'enduire le Mur.

Lorsque le Mur est sec, il faut lui donner trois enduits de Mortier. Dès que ces enduits sont secs, on lui en donne encore trois autres, mais d'un Mortier plus fin, composé de bonne Chaux, & d'un Sable plus menu que celui dont on s'étoit servi en prémier lieu. On peut y en ajouter de Plâtre, ou même substituer ceux-ci aux enduits composés de Mortier fin.

Figure que doivent avoir les Chambres.

La figure des Chambres doit être quadrangulaire & rectangle. La raison en est que, comme il faut placer dans une Chambre, des Tables, Chaises, Lits, Gardero-bes, Armoires, &c; la figure rectangle quadrangulaire convient mieux pour cela que toute autre.

Proportion entre la largeur & la longueur des Chambres.

Les proportions qu'on doit mettre entre la largeur des Chambres & leur longueur, sont comme 1 : 1, ou 2 : 8, ou 1 : 2; celles des Salles à manger, & autres grandes Salles de festins, sont comme 1 : 3.

Inconvéniens des Chambres trop grandes & trop petites.

Quand les Chambres sont trop grandes, & leurs Plafonds trop élevés, on ne peut les échaufer en Hiver qu'avec peine & à grands fraix. Si elles sont trop petites & le Plafond trop bas, elles nuisent à la santé, parce que les corps transpirent sans cesse & que cette transpiration avec les exhalaisons des autres matières, n'ont pas assez d'espace pour se répandre & se dissiper.

Planchers des Chambres, des Vestibules, &c.

Les Planchers des Chambres & des Etuves doivent être de bois: ceux des Salles & des Vestibules doivent se faire de pierres, de carreaux, ou de plâtre. Les Pier-

res & les carreaux de briques rendent les apartemens beaucoup plus froids & plus humides, que ne font les Parquets: ce qui est fort incommode en Hiver.

Ce que c'est que le Plafond ou Lambris figuré.

Le Plafond ou Lambris figuré est le dessous du Plancher supérieur d'une Chambre, distribué en figures géométriques, ou renfoncemens bordés de quelques membres d'Architecture.

Plafond figuré fait avec du plâtre.

Pour faire avec du plâtre un Plafond figuré, on cloue des lattes, de solive en solive, que l'on crépit de plâtre, & que l'on charge aux endroits où l'on veut placer des saillies. On enduit de plâtre fin les parties qui doivent être lisses, & on trace les moulures avec des calibres de bois taillés suivant les profils que l'on a dessein d'exécuter. On distribue le Plafond en figures, de manière que celle du milieu ait les côtés parallèles à ceux de la Chambre, & leur soit proportionnée. Si, par exemple, la Chambre est quarrée, la figure du milieu sera quarrée, ou ronde, ou exagone. Si la Chambre est oblongue, le renfoncement du milieu doit avoir la même figure, ou sera elliptique, rectangle, ou mixtiligne. Les renfoncemens qu'on distribue à côté doivent suivre les loix de la Symmétrie, de façon que ceux qui sont vis-à-vis soient semblables & se répondent les uns aux autres, & doivent être plus petits que ceux du milieu. On distribue aussi ces petits renfoncemens, de manière que leurs côtés conviennent ensemble. Si, par exemple, les côtés du renfoncement, qui est au milieu, sont convèxes, les côtés des petits renfoncemens qui les avoisinent doivent être concaves; &, si ceux-là sont concaves, il faut

que

que ceux-ci soient convèxes : tous les autres du compartiment doivent suivre la même règle. Les renfoncemens angulaires suivent la figure de la Chambre, & l'on doit terminer par un angle droit la partie du renfoncement qui est tournée vers le coin de la Chambre, lorsque la figure de la Chambre est rectangulaire. On borde ces renfoncemens avec des Moulures prises à volonté de différens Ordres d'Architecture. Il faut enfin orner d'une Corniche les extrémités du Plafond qui appuient sur les Murs.

Autres Plafonds de plâtre tout unis.

On fait aussi des Plafonds de plâtre tout unis, sans renfoncemens ni saillies, avec une Corniche qui règne au pourtour de la pièce. Les Peintures ornent très bien ces sortes de Plafonds unis : mais comme on ne sauroit peindre sur le plâtre, il faut y raporter de la toile que l'on colle sur le Plafond avec du marousle ; ce qui ne se peut faire que quand le plâtre est bien sec, & après quelques années de construction. Les Italiens ont une autre manière de peindre les Plafonds, qu'ils appellent à fresque ; elle ne se pratique que sur un enduit frais de mortier, dont le Peintre ne fait préparer que l'espace qu'il peut peindre dans la journée, afin que la Peinture s'incorpore avec l'enduit, avant qu'il ait eu le tems de sécher.

Plafond convèxe, ou Voute en arc de Cloitre.

Ce qu'on nomme Voûte en arc de Cloitre, est un Plafond convèxe, construit de pierres ou de briques, & formé en arc de cercle ou d'ellipse, dont les angles en dedans font un effet contraire à la Voûte d'arête.

Ce que c'est qu'une Voûte.

On donne particulièrement le nom de

Voûte à celle qui est formée en arc, & représente la figure d'un segment de cylindre creux. La Voûte sphérique est celle qui se forme de quatre arcs de cercle, & finit insensiblement en pointe.

Sur quoi & comment les Voûtes sont portées.

Les Voûtes doivent être portées sur des Murs & des Piliers capables d'en soutenir le poids. Les pierres dont on construit les Voutes sont taillées en forme de Coins. Or par leur propre poids elles tendent en embas, & tomberoient infailliblement si leur figure ne les soutenoit en agissant par leurs côtés comme fait un Coin. Il faut donc que les Murs & les Piliers, sur lesquels on les construit, soient faits de manière à pouvoir résister à leurs efforts. L'expérience apprend, que plus l'arc d'une Voûte est surbaissé, plus elle fait d'efforts, & qu'il faut alors des Piliers beaucoup plus gros.

Porte de communication d'une Chambre à l'autre.

Il faut ouvrir une porte de communication d'une Chambre à l'autre, lorsque leur usage est rélatif. La commodité en fournit la raison. Un Cabinet, par exemple, doit avoir une porte de communication avec un Chambre, afin de pouvoir aller commodément de l'une à l'autre.

L'usage d'une Chambre ne doit pas empêcher l'usage d'une autre Chambre.

L'usage d'une Chambre ne doit pas empâcher l'usage d'une autre Chambre, ni y porter aucun obstacle. La tranquilité & la commodité dictent cette règle; car, par exemple, quoiqu'un Cabinet d'Etude doive être près d'une Chambre, il ne faut pas le placer dans le voisinage de celle qu'occupent les Enfans, parce que leurs cris & le bruit qu'ils font assez communément seroient fort incommodes à un Homme d'étude.

La

La distribution de chaque Chambre doit être faite de manière, qu'on trouve dans leur situation toutes les aisances & le moins d'inconvéniens & d'empêchemens qu'il est possible aux usages auxquels on les destine. Si le derrière de la Maison est, par exemple, à l'Orient, & que le devant donne sur la Place publique, ou sur une rue de grand passage, où l'on fait beaucoup de bruit toute la journée; il est alors plus à propos de placer sur le derrière le Cabinet d'étude ou de repos, parce que l'aspect du Soleil Levant est favorable aux Muses, & que le bruit des Places publiques les détourne, les distrait, & les importune.

Manière de distribuer les Chambres.

La construction des Cheminées demande une grande attention. On donne le nom de Cheminée à cette partie d'une Maison, par où la fumée des Foyers s'exhale dans les airs. Le conduit par lequel passe cette fumée s'appelle Tuyau.

Les Cheminées.

Les Tuyaux des Cheminées doivent monter plus haut que le Comble: il faut néanmoins se conformer aux règles de la Symmétrie. Lorsque le Tuyau d'une Cheminée est plus bas que le faîte du Comble, le Vent qui effleure le Toit, repousse la fumée, & empêche qu'elle ne sorte du Tuyau. La même chose arrive lorsque le Vent soufle droit contre le Comble: car étant réfléchi sur le Tuyau, il empêche la fumée d'en sortir. Lorsque le Soleil luit, les tuiles s'échaufent, l'air qui environne le Tuyau, se raréfie davantage que celui qui est au-dessus du faîte du Bâtiment; &, comme il trouve moins de résistance dans le Tuyau, il y entre, & repousse la fumée, qui, trouvant cet obstacle à son issue, rentre dans

Les Tuyaux des Cheminées doivent monter plus haut que le Comble.

le foyer, & se répand delà dans les pièces de l'apartement. Pour éviter une chose si incommode, & si nuisible aux meubles & décorations des apartemens, il n'y a qu'à faire monter les Tuyaux des Cheminées plus haut que le faîte du Comble. La Symmétrie étant nécessaire par-tout, il faut en observer les règles dans la disposition des Tuyaux de Cheminée, comme dans tout le reste.

Largeur des Cheminées.

Voici ce qu'il y a à observer dans la construction des Cheminées. La largeur de l'ouverture doit être à l'égard de la hauteur comme 3: 2, ou 3: 4; & à l'égard de la profondeur comme 2: 1, afin que toute la fumée puisse entrer dans le Tuyau. La largeur qu'on doit donner aux Cheminées des petites Chambres est de 3 pieds, celles des grandes Chambres doivent en avoir 5. Les Cheminées des Chambres à coucher auront 4 pieds de largeur, celles des petites Salles $5\frac{1}{2}$, & celles des grandes doivent en avoir 6.

Soupirail pour faire monter la fumée.

Afin que l'air extérieur puisse faire monter la fumée, on peut faire auprès du feu un Soupirail dans le Mur, qu'on fermera quand on le jugera à propos.

Lames de fer pour la bouche supérieure du Tuyau.

Il est bon d'ajuster des lames de fer à la bouche supérieure du Tuyau, pour les fermer quand le feu est éteint, & qu'on veut demeurer quelque tems sans en faire de nouveau.

Ornemens des Cheminées.

Les Ornemens des Cheminées sont à peu près les mêmes que ceux des portes & des fenêtres, & leur module doit se prendre de la sixième, septième ou huitième partie de son ouverture. Au-dessus de la Corniche, qui couronne l'ouverture, on menage un

Cadre

Cadre pour y placer une Glace, & au-dessus quelques peintures: on orne le haut qui touche au Plafond, avec des Moulures.

Le Foyer ne doit pas avoir plus de 2 pieds ½ de haut. L'usage auquel on destine un Foyer en détermine la grandeur: celui d'une Cuisine, par exemple, doit être beaucoup plus grand que celui d'une Chambre. La largeur de celui d'un Cabinet est de 3 ou 4 pieds, celle des Foyers des grandes Chambres doit être de 5 ou 6 pieds, & leur longueur dans les prémiers doit être de 4½, au plus de 6, & dans les secondes de 6, au plus de 8 pieds.

Largeur & hauteur des Foyers.

Les Cheminées ne doivent toucher au Mur que par un côté, afin qu'on puisse s'y chaufer de tous côtés; & le Mur, contre lequel la Cheminée est appuiée, doit être construit de manière qu'il n'y ait aucun danger à craindre du feu.

Les Cheminées ne doivent toucher au mur que par un côté.

Afin de conserver le Foyer toujours net & propre, on peut y pratiquer un Cendrier, dont l'ouverture soit fermée avec une plaque de fer, & dans lequel on puisse mettre les cendres quand le feu sera éteint, ou qu'il y en aura trop (a).

Cendrier pour conserver le Foyer net.

L'Escalier est une continuité de marches qui servent à monter & à descendre d'un étage à un autre.

L'Escalier.

Dans les Maisons ordinaires le principal Esca-

Où on doit placer les Escaliers.

(a) Comme la construction & la décoration des Cheminées ne sont pas par-tout les mêmes, ceux qui veulent approfondir cette matière, peuvent consulter le Traité *de la Décoration des Edifices* par Mr. *Blondel*, en deux Vol. *in-4°.* où l'on trouve quantité d'exemples de Cheminées, de Portes, & de Fenêtres décorées à la moderne.

Escalier doit se présenter d'abord aux yeux de ceux qui veulent y monter, & continuer depuis le bas jusqu'au Toit. Il ne faut pas le placer dans le Vestibule, & on l'éclairera par-tout suffisamment. Mais, dans les Hôtels & les grandes Maisons, le principal Escalier se termine au prémier étage, & est précédé d'un grand Vestibule. Ce sont les Escaliers dérobés ou de dégagement, qui conduisent aux étages supérieurs.

Marches d'un Escalier.

Les marches ne doivent pas avoir moins de 4 pouces de haut, ni plus de 6½ ou 7, afin qu'on puisse monter & descendre sans se fatiguer. Chaque marche aura un pied de largeur, sur 4 ou 5 de longueur dans les Escaliers ordinaires; & les marches des plus grands ne doivent pas en avoir plus de 10 ou 12. Après avoir fait 7 ou 9, & tout au plus 11 ou 13 marches à chaque rampe, on fera un Palier ou Repos quarré, afin de pouvoir s'y reposer avant de monter plus haut.

Escalier rond, à Vis, ou à Limaçon.

L'Escalier rond, ou à Vis, ou à Limaçon, est celui dont les marches tournantes, droites ou courbes, qui portent leur délardement, tiennent par le colet à un Cilindre posé perpendiculairement, & dont elles font partie. Comme ces sortes d'Escaliers ne sont pas commodes pour monter & descendre aisément, & sans fatigue, il ne faut en construire dans un Bâtiment, que lorsqu'on ne peut s'en dispenser.

Quels doivent être les Toits ou Combles d'une Maison.

Le Toit ou Comble d'une Maison ne doit être ni trop élevé, ni trop plat. Les Toits trop élevés chargent inutilement l'Edifice, & le danger du feu est beaucoup plus à craindre. S'ils sont trop plats, la Neige y séjourne longtems, & la pluie en dé-

découle trop lentement, ce qui les fait périr en occasionnant la pourriture dans la charpente.

Comment on couvre les Toits en France.

En France on couvre les Edifices de différentes matières, eu égard à leur dignité, à la dépense qu'on veut faire, aux matières que le païs produit, & à la pente des Toits ou Combles. Lorsque les facultés le permettent, & que les combles sont bas & presque en terrasse, tels que ceux du Levant & de l'Italie, on doit les couvrir de cuivre ou de plomb, qui peuvent s'employer aussi à des combles roides, comme sont ceux des Eglises & autres Edifices considérables. Les Hôtels & les Maisons de distinction se couvrent d'Ardoise, & les Maisons particulières se couvrent de Tuiles, qu'on trouve assez communément par-tout. En quelques endroits on couvre les Maisons de Bardeaux, qui sont de petites lattes de bois. Dans les Montagnes d'Auvergne, & de quelques autres Provinces, on voit des couvertures faites d'écailles de roches.

Usage du Plomb, du Cuivre, de l'Ardoise, des Tuiles pour les Toits.

Le Plomb a son utilité, mais il est d'un grand poids, sujet à se casser, & d'un grand entretien. Le Cuivre, réduit en tables minces, d'environ 2 pieds de large, lui est préférable. L'Ardoise est plus légère, on l'emploie sur des lattes de fente avec contrelattes de sciage. Après l'Ardoise, la Tuile est la matière la plus propre à couvrir les Combles: il y en a de plusieurs espèces, savoir, la platte, la creuse, & la Flamande. La Tuile, pour être bonne, doit être bien cuite, bien droite, & doit sonner clair lorsqu'on la frape.

CHAPITRE IX.

De la Sculpture.

Ce que c'est que la Sculpture.

D. QU'est-ce que la Sculpture?

R. C'est un Art par lequel, en ôtant ou en ajoutant de la matière, on forme toute sorte de figures, comme lorsqu'on travaille de la terre ou de la cire, ou bien sur le bois, sur les pierres, ou sur les métaux. Ce travail se fait aussi ou en creusant, comme sur les métaux & sur les pierres, ou en travaillant de relief, comme sont les Statues & les Bas-reliefs.

Statues.

D. Quelle différence y a-t-il entre Statues & Bas-reliefs.

R. Les Statues sont isolées & se voyent de tous côtés, au-lieu que les figures des Bas-reliefs ne paroissent jamais entières. C'est ce qu'on appelle aussi Basses-tailles.

Bas-reliefs.

Trois sortes de Bas-reliefs.

D. Combien y a-t-il de sortes de Bas-reliefs?

R. De trois sortes: dans les uns, les figures qui sont sur le devant paroissent presque de reliefs; dans les autres elles ne sont qu'en demi-bosse; & dans la dernière espèce elles sont encore beaucoup moins élevées, à la manière des Vases, des Camayeus, des Médailles, & des pièces de Monnoye.

Camayeus.

D. Qu'est-ce que des Camayeus.

R. Les Jouailliers appellent ainsi les Onyces, les Sardoines & autres Pierres taillées de relief ou en creux: ce qui a donné lieu aux.

aux Peintres d'appeller aussi Camayeus les Tableaux qui imitent ces sortes de Pierres.

Phidias habile Sculpteur.

D. Qui a été le plus habile Sculpteur de l'Antiquité?

R. Phidias d'Athènes surpassa tous ceux qui avoient paru avant lui. Depuis lui la Sculpture ne demeura dans sa grande perfection que durant 150 ans, & insensiblement elle commença à déchoir.

Différence des Statues Grecques & Romaines.

D. Quelles sont les plus estimées des Statues Grecques ou Romaines?

R. Les Grecques sont les plus estimées pour l'excellence du travail. Il y a cette différence entre elles & les Romaines, que la plupart des prémières sont presque toujours nues, à la manière de ceux qui s'exerçoient à la lutte, & que les autres sont couvertes d'habillemens ou d'armes, & particulierement de la Toque, qui étoit la plus grande marque d'honneur chez les Romains.

Modèles.

D. Par où commence-t-on pour travailler de Sculpture?

R. On commence par des Ouvrages de terre, pour s'instruire d'abord, & lors même qu'on entreprend dans la suite quelque chose de considérable, on en fait un Modèle de terre ou de cire.

De terre.

D. Comment faut-il moduler les figures de terre?

R. On met la terre sur une Selle ou Chevalet, & l'on commence à travailler avec les mains, sans aucun outil. On a seulement 3 ou 4 morceaux des bois nommés Ebauchoirs, qui ont 7 ou 8 pouces de long, & qui vont en arrondissant par l'un des bouts, & par l'autre sont plats & en angles. Les uns servent à ôter la matière, & les autres à l'unir.

De cire. *D.* Comment fait-on les Modèles de cire ?

R. On met sur une livre de cire demi-livre de Colophone, quelques-uns y mêlent de la Thérébentine, & l'on fait fondre le tout avec de l'huile d'Olive, dont on met plus ou moins, selon qu'on veut rendre la matière plus dure ou plus molle. On mêle un peu de brun rouge ou de Vermillon dans cette composition pour lui donner une couleur plus douce, & lorsqu'on veut s'en servir, on la manie avec les doigts ou avec les Ebauchoirs, comme on fait la terre. On fait aussi des Modèles de plâtre dans des moules de terre.

Sculpture en bois. *D.* Quelles sortes de bois sont les meilleurs pour la Sculpture ?

R. Pour les grands Ouvrages qui demandent de la force & de la solidité, le Chêne & le Châtaigner sont les meilleurs, parce qu'ils sont les plus durs & qu'ils se conservent davantage ; mais pour les Ouvrages de grandeur médiocre, on prend du Poirier & du Cormier. Lorsqu'on ne veut faire que de petits Ouvrages d'Ornemens qui soient délicats, on prend du bois tendre, mais plein, comme du Tilleul. On fait aussi des Statues de Cyprès, de Palmier, d'Olivier & d'Ebène.

D. Faut-il qu'une Figure soit toujours d'un seul morceau de bois ?

R. Dans un grand ouvrage il vaut mieux qu'elle soit de plusieurs pièces, parce qu'un seul morceau peut se tourmenter & se jetter, étant difficile qu'une Pièce entière de gros bois soit bien seche dans le cœur, quoiqu'elle le paroisse par dehors.

Bien couper le bois. *D.* Qu'est-ce que bien couper le bois ?

R.

R. C'est le travailler tendrement, en sorte qu'il n'y paroisse ni sécheresse ni dureté.

D. Comment se fait la Sculpture en marbre?

Sculpture en marbre.

R. La prémière chose est de sier dans un grand bloc de marbre un autre bloc de la grosseur dont on a besoin ; ce qui se fait avec une Sie de fer unie & sans dents. Après cela, on dégrossit le marbre que l'on veut travailler, & l'on en ôte le superflu avec une grosse masse & avec une pointe affutée de court, c'est-à-dire aiguisée. Lorsqu'on a dégrossi le bloc selon les mesures qu'on a prises pour en faire quelque figure, on aproche de plus près avec une autre pointe plus déliée; & si l'on se sert de la double pointe, nommée Dent de Chien, cela s'apelle aprocher à la double pointe.

Sier le bloc. Le dégrossir. Aprocher de plus près. Aprocher à la double pointe.

D. Que fait-on ensuite?

Employer la Gradine & la Rape.

R. On met en usage la Gradine, qui est un outil plat & trenchant, qui a 2 oches ou 3 dents, mais qui n'est pas si fort que la pointe. Après cela on prend un Ciseau tout uni pour ôter les raies que la Gradine a laissées sur le marbre, & se servant adroitement & avec délicatesse de cet outil, on donne de la douceur & de la tendresse à la figure, jusqu'à ce qu'enfin prenant une Rape, qui est une espèce de Lime, on met l'ouvrage en état d'être poli. On travaille de la même manière les figures de pierre.

D. Comment se jettent les figures de bronze?

Figures de bronze.

R. Pour jetter en bronze une Figure, on fait d'abord un Modèle avec de la terre grasse préparée par les Potiers. Lorsque le Modèle est fini, on le moule avec du plâ-

Modèle.

tre pendant qu'il eſt frais. On commence pas le bas de la figure qu'on revêt de plusieurs pièces, & par aſſiſes, comme depuis les pieds juſqu'aux genoux, & ainſi juſqu'au haut des épaules, ſur leſquelles on fait la dernière aſſiſe qui comprend la tête. Si les figures ſont drapées ou accompagnées d'ornemens qui demandent quantité de pièces, pour être dépouillées avec plus de facilité, il faut les revêtir toutes d'une Chape compoſée d'autre plâtre par grands morceaux, qui renferment les autres, & huiler tant les grandes que les petites par deſſus & dans les joints, afin qu'elles ne s'attachent pas les unes aux autres. Si la figure eſt nue, on n'a pas beſoin de Chape.

Ce qu'on fait enſuite.

D. Que fait-on enſuite?

R. Lorſque le Creux ou le Moule de plâtre eſt fait, on le laiſſe repoſer, & lorſqu'il eſt bien ſec, & qu'on veut s'en ſervir, on le frotte d'huile & on emboit de cire fondue toutes les petites pièces du Moule, avec un pinceau: on les aſſemble toutes dans chaque grand morceau de la Chape. On fait enſuite des gâteaux de cire fondue de l'épaiſſeur qu'on veut donner au bronze, qui eſt ordinairement de 3 lignes; on met ces gâteaux dans le Moule, on les y incorpore avec les doigts contre la Cire qui y a été couchée au pinceau, en ſorte qu'ils en rempliſſent les creux également; après quoi l'on fait l'Ame où le Noyau de ce qu'on veut jetter.

Ame ou Noyau de la figure.

D. Comment fait-on cette Ame ou Noyau?

R. On a une Grille de fer, qui doit être plus large de 3 ou 4 pouces que la baſe de la figure qu'on veut faire ſur le milieu

milieu de cette Grille, on élève une ou plusieurs barres de fer contournées selon l'attitude de la figure, & percées d'espace en espace pour y poster des verges de fer de telle grandeur qu'on juge nécessaire pour maintenir l'Ame ou Noyau.

D. Ne fait-on pas aussi cette Ame d'une autre matière?

Autre matière dont on fait cette Ame.

R. On la peut faire aussi de terre à Potier, composée de fiente de Cheval & de bouvre bien battues ensemble, dont on fait une pareille figure que celle du modèle; & l'on s'en sert ordinairement pour les grands Ouvrages. Cependant, comme on ne fait pas souvent des statues d'une grandeur excessive, les Fondeurs se servent d'ordinaire de plâtre bien battu qu'ils mêlent de brique bien pilée, pour résister au feu.

D. Que fait-on après qu'on a élevé la barre de fer qui doit soutenir le Noyau?

R. On prend les prémières Assises du moule remplies des épaisseurs de cire, comme il a été dit, lesquelles on assemble de bas en haut sur la Grille autour de cette barre de fer, les serrant fortement ensemble avec des cordes, de peur qu'elles ne se détachent. Lorsqu'on a disposé la prémière Assise des creux, & qu'on les a élevées les unes sur les autres, on verse dedans du plâtre détrempé bien clair & mêlé avec de la brique, qui va jusqu'au haut de la Figure.

D. Que fait-on, quand toutes les pièces du moule sont assemblées & que tout le Creux est rempli?

R. On défait les Chapes & toutes les parties du moule en commençant par le

 haut;

haut, & alors la figure de cire paroit toute entière qui couvre l'Ame qui est dedans.

Manière de perfectionner les parties de la Figure.

D. Ne peut-on pas alors retoucher encore cette Figure & la rendre semblable au Modèle ?

R. Oui, pour en perfectionner les parties, car pour les attitudes, on ne peut plus y toucher. Lorsqu'elle est dans la perfection, on pose les Jets & les Events, qui sont des tuyaux de cire proportionnés à la grandeur de l'Ouvrage, qui ont été faits dans des moules de plâtre. Lorsque ces tuyaux sont appliqués & soudés avec de la Cire contre la figure, on a un grand tuyau d'égale grosseur qui s'attache contre les extrémités de ces petits tuyaux, & qui prend depuis le bas de la Figure jusqu'au haut. Et tous ces tuyaux grands & petits servent pour le jet de la matière.

D. Tous ces différens tuyaux ainsi rangés le long de la figure, n'entrent-ils pas par en-haut dans quelque Vase d'où la matière y puisse entrer ?

R. Ils se joignent à 5 ou 6 pouces au-dessus de la figure par le moyen d'une espèce de Godet ou Coupe de Cire de 4. pouces de haut & autant de diamètre, au fond de laquelle on les soude. Ce Godet sert d'entrée pour le Métal qui se communique en même tems aux tuyaux, qui sont d'ordinaire deux à deux. Pour les tuyaux qui servent d'Events, on les laisse sortir au bas de la Figure, n'ayant pas besoin d'être soudés, parce que c'est par-là que doit sortir la Cire fondue qui remplit les creux.

Matière dont on couvre toute la Figure.

D. Tout étant disposé de la sorte, jette-t-on alors la matière ?

R. On

R. On prend auparavant d'une composition faite avec de la Potée & du Ciment de Creusets bien pilés, que l'on détrempe dans une térine en consistence d'une couleur à peindre, puis avec un Pinceau l'on en couvre exactement toute la Figure, de même que les tuyaux des jets & des Events. Cela se fait par plusieurs fois, pour remplir les petites fentes qui se font à mesure que cette composition se feche. Quand toute la Cire est bien couverte, on met par dessus avec un pinceau une autre sorte de composition qui a plus de corps. Celle-là étant seche, on en met une autre, & ainsi jusqu'à 7 ou 8 fois. Enfin on en met avec la main de plus épaisse dont on fait 2 couches. Après cela, on a plusieurs barres de fer plates de la hauteur de la Figure, attachées par en bas à des crochets qui doivent être aux côtés de la Grille. Il faut que ces barres soient éloignées de 6 pouces les unes des autres, & contournées selon l'attitude de la Figure; & on les environne avec d'autres barres de fer d'espace en espace.

D. Lorsqu'elles sont toutes jointes ensemble & en état de soutenir le Moule, que fait-on?

Fosse avec un Fourneau.

R. On creuse une fosse quarrée de la grandeur nécessaire pour le contenir, avec un espace vuide d'environ un pied & demi tout autour. Au bas de cette fosse, il doit y avoir une espèce de fourneau, qui aura son ouverture au dehors pour y pouvoir mettre le feu, & au-dessus une forte grille de fer, apuiée sur les arcades du fourneau, sur laquelle on descend le Moule.

Comment on fait cuire le Moule.

D. Que fait-on ensuite?

R. On couvre la fosse avec des Ais, & allu-

allumant un feu fort médiocre sous la Figure, on l'échauffe de manière que toute la Cire puisse fondre & en sortir, sans qu'il en reste la moindre partie; après quoi on bouche avec de la terre les tuyaux par où la Cire a coulé. On remplit tout le vuide de la fosse qui est entre le Moule & les murailles, avec des morceaux de brique qu'on y jette sans arrangement, & lorsqu'il y en a jusqu'au haut, on fait un bon feu de bois dans le fourneau.

D. C'est donc pour faire cuire le Moule qui est au milieu?

R. Oui, & lorsqu'il a brulé 24 heures, on éteint le feu, on laisse refroidir le Moule, & l'on ôte toutes les briques. On remplit ensuite cet espace de terre, que l'on presse contre le Moule.

Comment on fait fondre le Métal.

D. Comment fait-on ensuite pour fondre le Métal?

R. On a un fourneau à côté de la Fosse où est le Moule, lequel fourneau doit avoir son rez de chaussée 2 ou 3 pouces plus haut que le dessus de la Fosse, afin d'avoir de la pente. On laisse une hauteur au dessus de l'aire du fourneau, capable de contenir le Métal. Lorsque le fourneau est bien sec, on y fait un grand feu de bon bois, parmi lequel on jette le Métal dont on veut faire la Figure. Il doit y avoir du côté de la fosse une ouverture qui aille jusqu'au rez de chaussée du fourneau. Cette ouverture doit être bien bouchée avec de la terre pendant la fonte du Métal, en-sorte néanmoins qu'on puisse l'ouvrir quand on voudra, & que par un canal de terre elle communique à une forme de grand bassin de terre fraiche que l'on fait au dessus du Moule, & dont le milieu

lieu répond à ces Godets ou Coupes auxquels aboutissent les jets dont j'ai parlé. Lorsque le Métal est bien fondu, on débouche le trou qui est au droit du Canal, & entrant dans le Moule, il forme en un instant la Figure.

D. Comment découvre-t-on la Figure, lorsqu'elle est refroidie?

Comment on découvre la Figure quand elle est refroidie.

R. Lorsqu'on a ôté la terre qui étoit tout autour, on découvre la Figure de Métal, que l'on trouve couverte des jets & des Events de même Métal. On les scie sur le lieu, afin d'en décharger la Figure & de la retirer plus aisément. Ensuite on la nétoie & on l'écure avec de l'eau & du grais, & avec des morceaux de Sapin ou d'autre bois tendre, on fouille dans les endroits creux des Draperies &c. Pour fondre les Bas-reliefs on s'y conduit de même que pour les Statues.

✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻

CHAPITRE X.

De la Peinture.

D. QU'est-ce que la Peinture?

Définition de la Peinture.

R. C'est un Art qui par des Lignes & des Couleurs représente sur une surface égale & unie tous les objets de la Nature.

D. Combien y a-t-il de choses à considérer dans un Tableau?

R. Trois, la Composition, le Dessein, le Coloris.

D. Qu'est-ce que la Composition?

La Composition ou l'Invention.

R. La Composition ou l'Invention comprend la distribution des figures dans le Tableau,

bleau, le choix des Attitudes & des Draperies, la convenance des Ornemens, la situation des lieux, les Bâtimens, les Païsages, les diverses expressions des mouvemens du Corps & des Passions de l'ame, & enfin tout ce que l'imagination se peut former & qu'on ne peut pas imiter sur le naturel.

Le Dessein.

D. Qu'est-ce que le Dessein?

R. C'est l'Art de représenter par des traits & par des Lignes la figure des Corps tels qu'il paroissent. Cette partie regarde les Peintres, les Sculpteurs, les Architectes, les Graveurs, & généralement tous les Artisans dont les Ouvrages ont besoin de grace & de simmétrie.

Le Coloris.

D. Et le Coloris?

R. Le Coloris a pour objet la couleur, la lumière & l'ombre; car c'est en mettant les couleurs qu'on observe l'amitié ou l'antipatie qui est entre elles, leur union & leur douceur, & qu'on regarde comment il faut donner de la force, du relief, de la fierté & de la grace aux Tableaux. Ces trois parties dépendent du jugement & de l'exécution: ce qu'on nomme la Théorie & la Pratique.

Ce que c'est que la Manière.

D. Comment se nomme l'habitude qu'on prend en ces 3 principales parties?

R. On la nomme Manière, qui est bonne ou mauvaise, selon qu'elle aura été plus ou moins pratiquée sur le vrai, avec connoissance & étude; mais le meilleur est de n'avoir point de manière.

Quatre principales sortes de Peintures.

D. Combien y a-t-il de principales sortes de Peintures?

R. Quatre; la Peinture à fresque, à détrempe, à huile, & la Miniature.

La Peinture à fresque.

D. Qu'est-ce que la Peinture à fresque?

R.

R. C'eſt celle qui ſe fait contre les murailles & contre les voûtes fraichement enduites de mortier fait de chaux & de ſable; mais il ne faut faire l'enduit qu'à meſure que l'on peint, & n'en préparer qu'autant qu'on en peut peindre en un jour, pendant qu'il eſt encore frais. C'eſt dans la Peinture à freſque qu'un habile Ouvrier peut faire paroître plus d'art & donner plus de vivacité à ſon Ouvrage.

D. Comment peut-on deſſiner ſur du mortier encore humide?

Comment on deſſine ſur du Mortier humide.

R. Avant que de commencer à peindre, on fait des Cartons, c'eſt-à-dire des deſſeins ſur du papier, de toute la grandeur de l'Ouvrage, leſquels on calque partie par partie contre le mur, à meſure qu'on travaille, & cela une demi-heure après que l'enduit eſt fait, bien preſſé & bien poli avec la truelle.

D. Qu'eſt-ce que calquer?

Ce que c'eſt que calquer.

R. C'eſt contre-tirer un Deſſein pour en avoir les mêmes traits : ce qui ſe fait en frottant le deſſous du Deſſein de noir ou de quelque autre couleur; & enſuite avec une pointe qu'on paſſe & qu'on preſſe deſſus, on fait que la couleur marque ſur la muraille.

D. Quelles ſont les couleurs qu'on employe à la Peinture à freſque?

Couleur pour la Peinture à freſque.

R. Le Blanc de chaux, l'Ocre ou brun-rouge, l'Ocre jaune, le Jaune obſcur, le Jaune de Naples, le Rouge violet, la Terre verte, l'Outre-mer, ou *Lapis Lazuli*, l'Email, la Terre d'Ombre, la Terre de Cologne & le Noir de terre. Les Peintres ont d'ordinaire une Tuile bien ſeche & unie ſur laquelle ils font l'épreuve des teintures dont ils

ils veulent se servir; parce que la Tuile buvant aussitôt tout ce qu'il y a d'humide dans la couleur & la laissant seche, on voit l'effet qu'elle doit faire lorsqu'elle sera employée.

La Peinture à détrempe.

D. Qu'est-ce que la Peinture à détrempe?

R. C'est celle où l'on détrempe les couleurs avec de l'eau & de la colle faite avec des rognures de gands ou de parchemin.

Sur quoi on peut peindre à détrempe.

D. Sur quoi peut-on peindre à détrempe?

R. Sur un mur bien sec, sur du bois ou sur de la toile; il faut donner aux murailles 2 couches de colle toutes chaude avant que de peindre, & si c'est de la toile, il faut la choisir vieille, à demi-usée & bien unie. On l'imprime d'abord de blanc de craye ou de plâtre broyé avec de la colle de gands; & lorsque cette imprimerie est seche, on passe encore une seconde couche de colle par dessus.

Avantage de cette Peinture.

D. Quel est l'avantage de la Peinture à détrempe?

R. C'est de n'avoir point de luisant, & de ce que toutes les couleurs demeurant mattes, on les voit dans toutes sortes de jours: ce qui ne se rencontre pas aux couleurs à huile, ou lorsqu'il y a un Vernis.

La Peinture à huile par qui inventée.

D. L'Invention de peindre à huile est-elle fort ancienne?

R. Non; c'est un Peintre Flamand qui l'a inventée au commencement du XIV siècle.

Son avantage.

D. Quel est l'avantage de cette Peinture?

R. C'est que par ce moyen les couleurs d'un Tableau se conservent fort longtems, &

& reçoivent un lustre & une union que les Anciens ne pouvoient donner à leurs Ouvrages.

D. De quelle Huile se sert-on pour broyer les couleurs?

Huile dont on se sert.

R. D'Huile de Noix ou d'Huile de Lin. Mais le travail en est bien différent de celui de la fresque ou de la détrempe, parce que l'huile ne sechant pas si facilement, il faut retoucher plusieurs fois son Ouvrage. Aussi le Peintre a-t-il besoin de beaucoup plus de tems pour le finir.

D. Quelles couleurs y employe-t-on?

Couleurs pour cette Peinture.

R. Toutes celles qui servent à la fresque, excepté le Blanc de chaux, au-lieu duquel on se sert de Blanc de plomb & de Céruse. Les autres couleurs sont: le Massicot jaune, l'Orpin, la Mine de plomb, le Cinabre ou Vermillon, la Laque, les Cendres bleues, l'Inde, le Stil de grun, le Noir de fumée, le Noir d'os & d'yvoire brulé, le Vert-de-gris, &c. Pour faire couler les couleurs & retoucher plus facilement les Tableaux, on se sert de l'huile d'Aspic.

D. Quel est le Vernis qui seche le plus promptement?

Vernis.

R. C'est la Thérébentine mêlée avec une égale quantité d'esprit de vin dans une Phiole que l'on remue bien avant que de s'en servir. On peut aussi se contenter de passer sur le Tableau un blanc d'œuf bien battu.

D. De quelles couleurs se sert-on dans la Miniature.

La Miniature.

R. Des plus légères, telles que le Carmin, les Laques, & les Verts qui se font de jus d'herbes & de plusieurs sortes de fleurs.

Couleurs.

D.

Comment on travaille la Miniature.

D. Comment travaille-t-on la Miniature ?

R. Avec la pointe du pinceau : ce qui fait que ce travail est le plus long de tous. Il y a des Peintres qui n'employent point de blanc, & qui pour rehausser font servir le fonds du Vélin sur lequel ils travaillent. D'autres avant que de travailler, étendent fort légérement sur le Vélin une couche de blanc de plomb bien lavé qu'ils épargnent ensuite en pointillant. Lorsqu'on couche les couleurs à plat sur le Vélin ou sur le Papier, sans pointiller, cela s'appelle laver.

Avec quoi on détrempe les Couleurs.

D. Avec quoi détrempe-t-on les couleurs ?

R. Avec de la Gomme Arabique ou de la Gomme Adragant.

Peinture sur le verre.

D. N'y a-t-il pas encore d'autres sortes de Peintures ?

R. Il y a la Peinture sur le verre, qui se fait à l'huile, mais la meilleure manière est de peindre sous le verre, ensorte que les couleurs se voyent au travers du verre.

Comment celle se fait.

D. Comment cela se fait-il ?

R. D'une manière toute opposée au travail ordinaire ; car il faut d'abord coucher les rehauts & les couleurs qu'on met ordinairement les dernières, quand on peint sur une toile ou sur du bois ; & celles qui servent de fonds & d'ébauches se couchent sur toutes les autres.

Peinture en Email.

Il y a aussi la Peinture en Email, qui se fait sur la terre & sur les Métaux avec des Emaux recuits & fondus. C'est la plus durable de toutes les Peintures.

CHA-

CHAPITRE XI.

De la Logique.

D. QU'eſt-ce que la Logique?

Définition.

R. C'eſt l'Art de bien conduire ſa raiſon dans la connoiſſance des choſes, tant pour s'en inſtruire ſoi-même, que pour en inſtruire les autres.

D. En quoi conſiſte cet Art?

Opérations de l'Eſprit.

R. Il conſiſte dans les réfléxions que les hommes on faites ſur les quatre principales opérations de leur eſprit, qui ſont, la Perception, le Jugement, le Raiſonnement, & la Méthode.

D. Qu'eſt-ce que la Perception?

1. Perception.

R. C'eſt la ſimple vue que nous avons des choſes qui ſe préſentent à notre eſprit, comme lorſque nous nous répréſentons un Soleil, une Terre, un Arbre, &c. ſans en former aucun jugement exprès; & la forme par laquelle nous nous répréſentons ces choſes, s'appelle Idée.

D. Qu'eſt-ce que le Jugement?

2. Jugement.

R. C'eſt l'action de notre eſprit, par laquelle joignant enſemble diverſes idées, il affirme de l'une qu'elle eſt l'autre, ou nie de l'une qu'elle ſoit l'autre, comme lorſqu'ayant l'idée de la Terre, & l'idée de rond, j'affirme de la Terre qu'elle eſt ronde, ou je nie qu'elle ſoit ronde.

D. Qu'eſt-ce que le Raiſonnement?

3. Raiſonnement.

R. C'eſt l'action de notre eſprit, par laquelle il forme un jugement de pluſieurs autres, com-

ARTICLE PREMIER.

Des Idées.

D. En combien de manières peut-on considérer les Idées?

R. En cinq principales. 1. Selon leur nature & leur origine. 2. Selon les objets qu'elles répréfentent. 3. Selon leur fimplicité ou leur compofition. 4. Selon leur étendue ou leur reftriction. 5. Selon leur clarté ou leur obfcurité, leur diftinction ou leur confufion.

5 Manières de confidérer les Idées.

§. 1. *Des Idées, felon leur nature, & leur origine.*

D. Qu'eft-ce qu'une Idée?

R. Comme ce mot eft fi clair & fi fimple qu'on ne peut guère l'expliquer par d'autres, il fuffit de dire que nous n'appellons point de ce nom les images qui font peintes dans notre cerveau, ce qui s'appelle imagination, comme s'il n'y avoit en nous que cette feule manière de penfer & de concevoir; mais tout ce qui eft dans notre efprit, lorfque nous pouvons dire avec vérité que nous concevons une chofe, de quelque manière que nous la concevions.

Définition.

D. Les Idées ne viennent-elles point des fens?

R. C'eft le fentiment de plufieurs Philofophes, que toutes les idées viennent des fens;

Si les Idées viennent des fens.

mais pour vous laiſſer ici une entière liberté d'adopter ſur cela le Syſtême qui vous paroîtra le plus vraiſemblable, il faut examiner ſi l'idée de l'Etre & de la penſée, peut tirer ſon origine des ſens; ſi notre ame n'a pas la faculté de la former de ſoi-même, ou ſi elle n'eſt excitée à le faire que par quelque choſe qui frape les ſens.

D. Ne peut-on pas dire au moins que les idées, qui ſont dans notre eſprit, tirent leur origine des ſens par occaſion?

R. Cela ſe peut dire de quelques-unes, en ce que les mouvemens qui ſe font dans notre cerveau, qui eſt tout ce que peuvent faire nos ſens, donnent occaſion à l'ame de former diverſes idées qu'elles ne formeroit pas ſans cela: quoique preſque toutes ces idées n'ayent rien de ſemblable à ce qui ſe fait dans les ſens & dans le cerveau, & qu'il y ait de plus un grand nombre d'idées, qui ne tenant rien du tout d'aucune image corporelle, ſemblent ne pouvoir être rapportées à nos ſens, comme l'idée de Dieu par exemple.

D. Ne concevons-nous pas Dieu ſous l'idée d'un vénérable Vieillard?

R. Cette idée de Dieu eſt fauſſe; puiſque l'idée de Dieu eſt l'idée d'un Etre immatériel, inviſible, infini, qui n'a point de parties, qui eſt par-tout, & que cette idée n'eſt point conforme à celle d'un Vieillard vénérable.

D. En même tems que nous avons l'idée d'une choſe ſpirituelle, comme de la penſée, ne formons-nous pas quelque image corporelle, au moins du ſon qui la ſignifie?

R. Cette image du ſon de la penſée que nous imaginons, n'eſt point l'idée de la pen-

ſée

fée même, mais feulement d'un fon: & elle ne peut fervir à nous la faire concevoir, qu'entant que l'ame s'étant accoutumée, quand elle conçoit ce fon, à concevoir auffi la penfée; elle fe forme en même tems une idée toute fpirituelle de la Penfée, qui n'a aucun rapport avec celle du fon, mais qui y eft feulement liée par l'accoutumance.

D. Comment prouvez-vous cela?

R. Par l'exemple des fourds, qui n'ayant point d'images des fons, ne laiffent pas d'avoir des idées de leurs penfées, au moins lorfqu'ils font réfléxion fur ce qu'ils penfent.

§. 2. *Des Idées confidérées felon leurs objets.*

D. Quels font les objets de nos Idées? **Objets.**

R. Tout ce que nous concevons eft répréfenté à notre efprit, ou comme chofe, ou comme manière de chofe, ou mode, ou comme chofe modifiée.

D. Qu'appellez-vous chofe? **Chofe.**

R. J'appelle chofe, tout ce que l'on conçoit comme fubfiftant par foi-même, & comme le fujet de tout ce que l'on y conçoit. Cela s'appelle autrement fubftance, comme la Terre.

D. Qu'appellez-vous Mode ou manière de chofe? **Mode.**

R. J'appelle Mode, attribut, ou qualité, ce qui étant conçu dans la chofe, & comme ne pouvant fubfifter fans elle, la détermine à être d'une certaine façon, & la fait nommer telle, comme la Rondeur.

D. Qu'appellez-vous chofe modifiée. **Chofe modifiée.**

R. C'eft la fubftance comme déterminée

par une certaine manière ou mode. Ainsi joignant l'idée de la rondeur, avec celle de la Terre, je considère la Terre comme un corps rond.

D. En combien de manières peut-on considérer les Objets?

R. En deux manières, ou comme choses ou comme signes. La prémière quand on considère un objet en lui-même & dans son propre Être, sans porter la vue de l'esprit à ce qu'il peut répréfenter, comme la Terre, le Soleil, &c. La seconde quand on ne le regarde que comme en répréfentant un autre, ainsi qu'on regarde les Cartes & les Tableaux. En ce dernier sens le signe renferme deux idées, l'une de la chose qui répréfente: l'autre de la chose répréfentée.

Signes. *D.* Comment peut-on diviser les Signes?

R. On les divise 1. en signes certains, comme la respiration l'est de la vie: & probables, comme la pâleur n'est qu'un signe probable de grossesse. 2. En signes joints aux choses, comme les symptomes aux maladies dont ils sont les signes; & en signes séparés des choses, comme le Bouchon à la porte d'un Cabaret est le signe du vin qu'on y vend. 3. En signes naturels, qui ne dépendent pas de la fantaisie des hommes, comme une image qui paroît dans un miroir, est un signe naturel de celui qu'elle répréfente; & en signes arbitraires, qui ne sont que d'institution & d'établissement, comme les mots sont les signes des pensées, & les caractères les signes des mots.

§. 3.

§. 3. *Des Idées selon leur composition ou leur simplicité.*

D. Qu'est ce qu'une idée composée?

Idée composée.

R. C'est celle qu'on a d'une chose considérée avec toutes les parties qui la composent.

D. Qu'est-ce qu'une idée simple?

R. C'est celle qu'on a d'une seule partie d'une chose, ou d'un Mode consideré indépendamment du rapport qu'il a avec la Substance dont il est Mode; & cela s'appelle abstraction.

D. Comment se fait la connoissance par parties?

Abstraction.

R. C'est quand on considère un Mode sans faire attention à la Substance, ou deux Modes, qui sont joints ensemble dans une même Substance, en les regardant chacun à part.

D. Donnez-m'en un exemple?

R. C'est ce qu'ont fait les Géomètres qui ont pris pour Objet de leur Science, le corps étendu en longueur, largeur & profondeur.

D. Ont-ils consideré ces trois Modes à la fois?

R. Non, ils ont consideré prémierement une seule dimension, qui est la longueur, à laquelle ils ont donné le nom de ligne. Ensuite deux dimensions; la longueur & la largeur, & ils l'ont nommée surface. Et puis considérant toutes les trois dimensions ensemble, ils l'ont appellée solide, ou corps.

D. Mais y a-t-il de telles lignes, & de telles surfaces dans la Nature?

R. Non. Aussi les Géometres ne suppo- sent-ils pas qu'il y ait de lignes sans largeur, ni de surfaces sans profondeur: mais ils supposent seulement, ce qui est indubitable, qu'on peut considérer la longueur sans faire attention à la largeur, comme lorsqu'on mesure la distance d'une Ville à une autre, on ne mesure que la longueur des chemins, sans se mettre en peine de la largeur.

D. Est-il utile de séparer ainsi les choses en divers Modes?

R. Oui; plus on les sépare, plus l'esprit devient capable de les bien connoître. Ainsi voyons-nous que tant qu'on n'a point distingué dans le mouvement la détermination vers quelque endroit, du mouvement même, & encore diverses parties dans une même détermination, on n'a pu rendre de raison claire de la Réflexion & de la Réfraction.

D. N'y a-t-il pas encore d'autre manière de concevoir les choses par abstraction?

R. Oui, comme quand une même chose ayant divers attributs, on pense à l'un sans penser à l'autre, quoiqu'il n'y ait entr'eux qu'une distinction de raison.

§. 4. *Des Idées considérées selon leur étendue ou leur restriction.*

D. Toutes les Idées ne sont-elles pas bornées à un seul objet?

R. Entre les Idées, les unes peuvent ne nous réprésenter qu'une seule chose, comme l'idée que chacun a de soi-même: les autres en peuvent réprésenter également plusieurs, comme l'idée d'un Triangle, qui sert à réprésenter également toute sorte de Triangles.

D. Com-

D. Comment s'appellent les idées qui ne réprésentent qu'une seule chose?

Idées singulières, universelles, communes.

R. Elles s'appellent singulières ou individuelles, & ce qu'elles réprésentent se nomme Individus; & celles qui réprésentent plusieurs choses, se nomment universelles, communes & générales.

D. Comment s'appellent les noms qui servent à exprimer les unes & les autres?

Noms propres.

R. Les noms qui marquent les prémières, s'appellent Noms propres, comme Platon, Paris, Bucéphale; & les noms qui marquent les dernières, s'appellent communs ou appellatifs, comme Homme, Ville, Cheval.

Nom appellatifs.

D. Que faut-il distinguer dans les idées universelles?

Compréhension.

R. Deux choses, la Compréhension de l'idée, c'est-à-dire les attributs qu'elle enferme en soi, & qu'on ne peut lui ôter sans la détruire, comme la compréhension de l'idée du Triangle, renferme extension, figure, trois lignes, trois angles; & l'Etendue de l'idée c'est-à-dire les sujets auxquels cette idée convient: comme l'idée d'un Triangle en général, s'étend à toute sorte de Triangles.

Etendue.

D. Comment se fait cette restriction d'une idée générale à quelque objet particulier?

Restriction.

R. Elle se fait en deux manières: ou par une autre idée distincte & déterminée qu'on y joint, comme lorsqu'à l'idée générale de Triangle, j'y joins celle d'avoir un angle droit; ce qui resserre cette idée à la seule espèce de Triangle Rectangle; ou en y joignant seulement une idée indistincte & indéterminée de partie, comme quand on dit quelque Triangle, & alors le terme commun devient particulier.

Des 5 Universaux.

D. Combien y a-t-il d'idées univerſelles?

R. Cinq: ſavoir, le Genre, l'Eſpèce, la Différence, le Propre, & l'Accident.

Genre.

D. Qu'eſt-ce que le Genre?

R. C'eſt la choſe répréſentée par une idée univerſelle, quand cette choſe eſt tellement commune qu'elle s'étend encore à d'autres idées générales; comme Animal eſt genre à l'égard de l'Homme qui eſt Animal raiſonnable, & de la Bête qui eſt Animal privé de raiſon.

Eſpèce.

D. Qu'eſt-ce que l'Eſpèce?

R. C'eſt une idée commune qui eſt ſous une plus commune & plus générale, comme homme & bête ſont des Eſpèces à l'égard d'animal qui eſt le Genre.

D. La même idée ne peut-elle pas être Genre & Eſpèce à divers égards?

R. Oui: elle eſt Genre, quand elle a diverſes Eſpèces ſous elle, & Eſpèce quand elle eſt ſous une idée plus générale qui eſt Genre; ainſi Animal eſt Genre, à l'égard de l'Homme & de la Bête; mais Animal eſt Eſpèce, à l'égard de Subſtance, y ayant des Subſtances animées, & d'autres inanimées.

Différence.

D. Qu'eſt-ce que la Différence?

R. C'eſt l'attribut eſſentiel renfermé dans l'idée de chaque Eſpèce, qui n'eſt pas compris dans l'idée du Genre; & l'idée que nous avons de cet attribut eſt une idée univerſelle, parce qu'elle nous repréſente cette différence, par tout où elle ſe trouve: ainſi dans l'idée de Corps ou d'Eſprits, qui ſont des Eſpèces à l'égard de la Subſtance, il faut qu'il y ait une différence qui diſtingue l'Eſprit & le Corps; l'étendue eſt la différence ſpécifique du Corps,

Corps, & la pensée la différence spécifique de l'Esprit.

D. Qu'est-ce que la Proprieté?

Le Propre.

R. C'est l'idée d'un attribut essentiel de l'Espèce, tellement lié au prémier attribut qui en fait la différence, qu'il convienne à toute cette Espèce, & à cette Espèce seule; comme avoir un Angle droit, est la différence essentielle du Triangle Rectangle: or comme c'est une dépendance nécessaire de l'Angle droit, que le Quarré du côté qui le soutient, soit égal aux Quarrés des deux côtés qui le comprennent, l'égalité de ces Quarrés est considerée comme la proprieté du Triangle Rectangle, qui convient à tous & aux seuls Triangles Rectangles.

D. Qu'est-ce que l'Accident?

Accident.

R. C'est l'idée distincte d'un Mode, jointe à une idée déterminée de Substance, laquelle idée de Mode est capable de réprésenter toutes les choses, où se peut trouver ce Mode; ainsi l'idée de rond est un accident, qui peut convenir à tout Corps rond, quoiqu'il ne lui soit pas essentiel.

D. Comment est-ce qu'on exprime la compréhension d'une idée universelle, ou particulière?

Termes complèxes.

R. Par des termes appellés complèxes, qui composent dans notre esprit une idée totale, qui fait qu'on peut affirmer ou nier de ces termes ainsi joints, ce qu'on ne pourroit ni en affirmer, ni en nier, s'ils étoient séparés, comme quand on dit: Un homme prudent, un corps transparent; & l'addition que l'on peut faire à ces termes est de deux sortes: l'une qu'on peut appeller Explication, & l'autre Détermination.

D. Qu'est-ce que cette Explication?

Explication.

 R. C'est

R. C'est le terme qui dévelope ce qui étoit enfermé dans l'idée du premier terme, comme quand on dit l'Homme mortel, ou l'Homme qui est mortel; cette addition est une Explication, parce qu'elle ne change point l'idée du mot d'Homme, mais qu'elle explique ce qui convient à tous les Hommes.

Détermination.

D. Comment se fait la Détermination?

R. C'est l'addition qui restreint la signification d'un mot général, & qui la rend moins étendue, comme quand on dit, les Corps transparens, on restreint l'idée de Corps, qui est fort vague, aux seuls corps qui sont transparens.

Deux sortes de termes complèxes.

D. Combien y a-t-il de sortes de termes complèxes?

R. De deux sortes: les uns qui sont complèxès seulement dans l'expression, comme sont tous ceux dont nous avons parlé jusqu'ici; & les autres dans le sens, comme quand on dit en France le Roi, on n'entend pas tout ce que cette idée de Roi renferme, mais on y joint l'idée de Louïs XV, actuellement Roi de France.

§. 5. *Des Idées claires ou obscures, distinctes ou confuses.*

D. La clarté & la distinction, ou l'obscurité & la confusion dans une idée, n'est-ce pas là même chose?

R. Non; une idée nous est claire, quand elle nous frape vivement, quoiqu'elle ne soit pas distincte; comme l'idée de la douleur est très claire, mais elle n'est pas distincte, puisque nous croyons que la douleur est dans la partie affligée, quoiqu'elle ne soit que dans le

le ſentiment de notre ame; & au contraire une idée peut être obſcure ſans être confuſe.

D. Donnez-moi des exemples des unes & des autres?

Idées claires.

R. L'idée de la Subſtance étendue, eſt une idée claire & diſtincte, parce que nous ne pouvons pas nous diſſimuler à nous-mêmes, que la ſubſtance étendue n'ait de la figure, du mouvement ou du repos. L'idée de la ſubſtance qui penſe eſt de même très-claire; puiſqu'en réfléchiſſant ſur nous-mêmes nous ne pouvons pas nier que nous ne penſions.

D. Tout ce qui nous frape eſt-il clair pour cela?

Idées confuſes & obſcures.

R. Non pas toujours: par exemple, les idées des couleurs, des ſons, des odeurs, des goûts, &c. ſont des idées obſcures & confuſes, quoique toutes ces choſes nous frapent ſenſiblement.

D. Qu'eſt-ce qui rend ces idées confuſes?

Ce qui rend les Idées confuſes.

R. C'eſt que ces choſes extérieures ayant cauſé divers ſentimens dans notre Ame, par les impreſſions qu'elles faiſoient ſur notre corps, pendant que nous n'étions qu'enfans; l'Ame voyant que ce n'étoit pas par ſa volonté que ces ſentimens s'excitoient en elle, mais à l'occaſion de certains corps, comme, qu'elle ſentoit de la chaleur en s'approchant du feu, a cru que ce qui étoit dans ces objets étoit entiérement ſemblable aux idées qu'elle avoit à leur occaſion, & a tranſporté ces ſentimens de leur chaleur, de leur couleur, &c. aux choſes qui ſont hors d'elle.

D. La chaleur n'eſt-elle donc pas dans le feu?

Si la chaleur eſt dans le feu.

 R. Elle

R. Elle s'excite, à l'occasion du feu, dans la partie qui s'en approche; mais elle n'est pas plus dans le feu que la brulure ou la douleur, mais dans l'Ame, qui conçoit un sentiment d'aversion pour tout sentiment contraire à la constitution naturelle de son corps; ce qui paroît parce que, quoique la chaleur & la douleur d'une brulure soient deux sentimens semblables, l'un plus foible & l'autre plus fort; on a mis la chaleur dans le feu & la douleur dans la main, qui s'en approche de trop près, quoique l'une & l'autre soit dans l'Ame.

Idée claire & obscure en même tems.

D. N'y a-t-il point d'idée claire en un sens, & obscure en l'autre?

R. Oui; l'idée de Dieu, par exemple, est claire en un sens dans cette vie; mais dans un autre sens elle est très obscure & très imparfaite.

Cause de la confusion des idées.

D. Quelle autre cause supposez-vous de la confusion de nos idées?

R. C'est que nous les attachons tellement aux mots, que nous considérons souvent plus les mots que les choses.

Remède.

D. Quel remède pourroit-on apporter à ce mal?

R. Ce seroit, sans changer les termes qui sont en usage, de les définir d'une manière propre à en ôter toute équivoque; car autre est la définition du nom, & autre la définition de la chose.

ARTICLE II.

Du Jugement.

D. LE jugement, suivant la définition que vous m'en avez donnée, étant une proposition que l'esprit forme; de combien de parties est-elle composée?

Jugement.

R. De trois principales, qui sont le Nom, le Pronom, & le Verbe, dont la connoissance semble appartenir à la Grammaire: mais qui appartient aussi à la Logique, parce que son but étant de bien penser, il est important d'entendre les divers usages des sons destinés à signifier les idées.

De quoi composé.

D. Qu'est-ce qu'un Nom?

Nom.

R. C'est un mot destiné à signifier la chose ou Mode, qui est l'objet de notre pensée. Ceux qui signifient les Choses, s'appellent Noms substantifs, & ceux qui signifient la manière ou le Mode, noms Adjectifs. La Terre, le Soleil, sont des noms substantifs: & rond, lumineux, sont des noms adjectifs.

D. Qu'est-ce qu'un Pronom?

Pronom.

R. C'est un mot qui tient la place d'un nom, pour en éviter la répétition qui est ennuieuse.

D. Combien y a-t-il de sortes de Pronoms?

De trois sortes, Personnel, Démonstratif, Rélatif.

R. De trois sortes: Le Personnel, comme je ou moi: tu ou toi; le Démonstratif; comme il, elle, celui, celle; & le Rélatif, com-

comme qui, lequel, laquelle. Il en est de même du que après un Verbe; ce qui tient la place de la proposition dont il s'agit; Par exemple, Jean étoit-il le Christ? Il répondit que non; c'est-à-dire, qu'il n'étoit pas le Christ.

Verbe.

D. Qu'est-ce qu'un Verbe?

R. C'est un mot dont le principal usage est de signifier l'affirmation: c'est-à-dire, que c'est le discours d'un homme, qui ne conçoit pas seulement les choses, mais qui en juge & qui les affirme: comme je pense, il pense. Car quoique tous nos jugemens ne soient pas affirmatifs, & qu'il y en ait aussi de négatifs, les verbes néanmoins ne signifient jamais que des affirmations; les négations étant exprimées par des particules, comme non, ne, nul, nulle, &c. Et tous ces différens termes servent à exprimer nos idées, selon qu'elles sont liées ensemble, ou qu'elles ne le sont pas, ce qui s'appelle affirmer ou nier, ou généralement juger: le discours par lequel notre Jugement s'explique, s'appelle Proposition.

Propositions.

D. Combien y a-t-il de sortes de Propositions?

De quatre sortes.

R. Quatre principales: savoir de Simples & de Composées, d'Universelles & de Particulières, qui sont toutes vraies ou fausses, affirmatives ou négatives.

De quoi composées.

D. De quoi est composée une Proposition?

R. De deux termes, dont l'un, de qui l'on affirme ou l'on nie, s'appelle le Sujet; & l'autre que l'on affirme ou que l'on nie, se nomme l'Attribut; par exemple, Dieu est juste: Dieu est le Sujet, & Juste est l'Attribut. Et il ne suffit pas de connoître

ces

ces deux termes, il les faut lier ensemble & c'est ce que fait le Verbe *est*.

D. Qu'est-ce qu'une Proposition universelle?

Proposition universelle.

R. C'est celle dont le sujet est un terme commun, pris dans toute son étendue, soit qu'elle soit affirmative ou négative: comme Tout homme est mortel, ou Nul homme n'est immortel.

D. En combien de manières une Proposition peut-elle être universelle?

Métaphysique.

R. En deux manières, ou métaphysiquement ou moralement. L'Universalité métaphysique est celle qui est parfaite & sans exception, comme tout homme est mortel. Et l'Universalité morale est celle qui est telle ordinairement, mais qui peut souffrir quelque exception: comme toute femme est inconstante.

Morale.

D. Qu'est-ce qu'une Proposition particulière?

Proposition particulière.

R. C'est celle dont le terme commun n'est pris que selon une partie indéterminée de son étendue; étant resserré par le mot indéterminé, quelque, soit qu'on affirme, comme, quelque Poète est fou: ou que l'on nie, comme quelque fou n'est pas Poète.

D. Ne peut-on pas réduire ces propositions en règle?

R. Sans doute: les voici en quatre vers, suivant les quatre voyelles A. E. I. O.

Parlant en généralité,
A *sert pour affirmer, & pour nier c'est* E;
Mais en particulier l'Idée aux mots se lie,
Quand par I *l'on affirme, & que par* O *l'on nie.*

D. Toute Proposition ne peut-elle avoir qu'un Sujet & un Attribut.

Proposition simple.

R.

R. Elle peut en avoir davantage; ainsi celle qui n'en a qu'un, est appellée simple: & celle qui en a plus d'un, est appellée Composée. Quoique toute proposition qui paroît composée ne le soit pas pour cela: quelques-unes ayant pour Sujet ou pour Attribut un terme complèxe, qui enferme d'autres Propositions appellées incidentes. Ce qui se fait, quand la Compléxion tombe, ou sur le Sujet, ou sur l'Attribut, ou sur les deux ensemble, ou sur la forme seulement.

Composée.

D. Combien y a-t-il de sortes de Propositions composées?

Combien il y a de Propositions composées.

R. De deux sortes, l'une de celles qui ont la Composition expressément marquée, l'autre de celles en qui elle est cachée. La prémière sorte se subdivise en six espèces: les copulatives, les disjonctives, les conditionelles, les causales, les rélatives & les discrétives.

D. Quelles sont les Propositions copulatives?

Propositions copulatives.

R. Ce sont celles qui ont ou plusieurs Sujets, ou plusieurs Attributs seulement: ou plusieurs Sujets & plusieurs Attributs ensemble, joints par une Conjonction affirmative comme, &, ou négative comme, ni. La vérité de ces propositions dépend de la vérité des deux parties.

D. Quelles sont les disjonctives?

Disjonctives.

R. Ce sont celles dans lesquelles entre la Conjonction disjonctive, ou, comme une porte doit être ouverte ou fermée. Leur vérité dépend de l'opposition des parties qui ne doit point souffrir de milieu.

D. Quelles sont les conditionelles?

Conditionelles.

R. Ce sont celles qui ont deux parties liées

liées par la condition, si, comme si le Soleil est immobile, la Terre tourne. La prémière partie s'appelle Antécédent, & la seconde Conséquent; on ne regarde pour la vérité de ces propositions, que la vérité de la conséquence.

D. Quelles sont les Propositions causales? Causales.

R. Ce sont celles qui contiennent deux propositions liées par un mot de Cause, parce que, afin que; comme, malheur aux riches, parce qu'ils ont leur consolation en ce monde. Pour la vérité de ces propositions, il faut que l'une des parties soit cause de l'autre.

D. Quelles sont les rélatives? Rélatives.

R. Ce sont celles qui renferment quelque comparaison & quelque raport, comme, tel Maître, tel Valet. Leur vérité dépend de la justesse du raport, & il suffit que la proposition soit moralement vraie.

D. Enfin quelles sont les discrétives? Discrétives.

R. Ce sont celles où l'on fait des jugemens différens en marquant cette différence par les particules, mais, néanmoins, &c. exprimées ou sousentendues: comme, la persécution peut bien faire des hypocrites, mais non pas de véritables dévots. Leur vérité dépend des deux parties, & de la séparation qu'on y met.

D. Comment divise-t-on les Propositions composées seulement dans le sens? Propositions composées dans le sens.

R. En quatre sortes, en exclusives, exceptives, comparatives, & inceptives ou désitives.

D. Quelles sont les Propositions exclusives? Exclusives.

R. Ce sont celles qui marquent qu'un attri-

attribut convient à un sujet seul, & qui, l'excluant de tout autre, sont par conséquent composées dans le sens: comme, Dieu seul est digne d'être aimé pour lui-même.

Exceptives.

D. Quelles sont les exceptives?

R. Ce sont celles où on affirme une chose de tout un sujet, à l'exception de quelqu'un des inférieurs de ce sujet, comme, l'Avare ne fait rien de bien, si ce n'est de mourir; d'où l'on voit qu'elles renferment deux jugemens.

Comparatives.

D. Quelles sont les comparatives?

R. Ce sont celles dans lesquelles on compare une chose à une autre en faisant aussi un double jugement, comme, la plus grande de toutes les pertes c'est de perdre un ami.

Inceptives ou désitives.

D. Quelles sont les inceptives ou désitives?

R. Ce sont celles où l'on avance qu'une chose a commencé ou cessé d'être telle, ce qui renferme aussi deux jugemens, comme: on ne commence à se convertir que quand on est sur le retour. Ces propositions se contredisent selon l'un & l'autre raport à deux tems différens.

Autres Propositions.

D. N'y a-t-il point d'autres sortes de Propositions nécessaires à savoir?

R. Il y en a encore deux d'un grand usage dans les Sciences, qui sont la Division & la Définition.

Division.

D. Qu'est-ce que la Division?

R. Il y en a de deux sortes, l'une appellée Partition, quand on divise un Tout en ses parties intégrantes, comme un corps en ses membres; l'autre qui retient le nom de division, quand on divise un Tout en ses parties

parties inférieures ou subjectives, comme l'Animal en Homme & Bête. Cette seconde Division renferme quatre espèces.

Espèces.

D. Expliquez-les moi, je vous prie.

R. La 1. quand on divise le Genre par ses espèces, comme : Tout Animal est Homme ou Bête. La 2. quand on divise le Genre pas ses Différences, comme : Tout Animal est raisonnable ou privé de raison. La 3. quand on divise un Sujet commun par ses accidens opposés, ou en divers tems, comme : Tout Homme est sain ou malade. Et la 4. quand on divise un Accident en ses divers Sujets, comme : Tous les biens regardent l'esprit ou le corps.

Règles de la Division.

D. Quelles sont les règles de la Division ?

R. Les principales sont : qu'elle soit entière; que les membres en soient opposés; & d'éviter également de ne point faire assez de divisions & d'en trop faire.

Définition.

D. Qu'est-ce que la Définition ?

R. La Définition des noms, comme nous avons dit, est arbitraire; mais la Définition des choses qui est celle dont il s'agit ici, ne dépend point de nous ; mais elle consiste à expliquer ce qui est enfermé dans la véritable idée d'une chose. Il y en a de deux sortes, l'une plus exacte, qui retient le nom de Définition : l'autre moins exacte, qui se nomme Description.

Description.

D. Quelle est la plus exacte ?

R. C'est celle qui explique la nature d'une chose par ses attributs essentiels, dont ceux qui sont communs s'appellent Genres, & ceux qui sont propres, Différences. Ainsi on définit l'Esprit, une Substance qui pense.

D.

D. Quelle est la moins exacte?

R. C'est celle qui donne quelque connoissance d'une chose par les accidens qui lui sont propres, & qui la déterminent assez pour la distinguer des autres: & elle s'appelle Description.

Bonne Définition.

D. Quelles sont les régles d'une bonne Définition?

R. Il faut qu'elle soit universelle, qu'elle soit propre, & qu'elle soit claire.

ARTICLE III.

Du Raisonnement.

D. COmment se fait le jugement que notre esprit forme de plusieurs autres par le Raisonnement?

R. Quand cela ne se peut pas faire par la seule considération des deux idées qui composent la Proposition ou Question dont il s'agit, il a besoin de recourir à une troisième idée, qui s'appelle Moyen.

Du Moyen.

D. Que fait-il de cette idée appellée Moyen?

R. Il la compare tant avec le Sujet ou le petit Terme, qu'avec l'Attribut ou le grand Terme, soit que cette comparaison se fasse séparément avec chacun de ces termes, comme dans les Syllogismes simples, soit avec tous les deux, comme dans les Syllogismes conjonctifs.

Syllogisme.

Renferme deux propositions.

D. Combien de propositions cette Comparaison demande-t-elle?

R.

R. Elle en demande deux, dont l'une, qui s'appelle Majeure, se fait en comparant le Moyen avec l'Attribut de la Conclusion ou autrement le grand Terme; & l'autre qui se nomme Mineure, se fait par la comparaison du Moyen avec le Sujet de la Conclusion, ou le petit Terme.

La Majeure, & la Mineure.

D. La Conclusion n'est-elle pas une troisième Proposition?

La Conclusion.

R. La Conclusion est la proposition même qu'on avoit à prouver, & qui, avant que d'être prouvée, s'appelloit Question.

D. Les deux prémières propositions d'un Syllogisme sont-elles toujours exprimées?

Prémisses.

R. Non; une seule suffit quelquefois pour en faire concevoir deux à l'esprit. Quand elles sont exprimées toutes deux, elles s'appellent aussi Prémisses: & quand elles ne le sont pas, le Raisonnement se nomme Enthymème.

D. Combien y a-t-il de sortes de Syllogismes?

Division des Syllogismes.

R. Les Syllogismes sont ou simples ou conjonctifs. Les simples sont ceux où le Moyen n'est joint à la fois qu'à un des Termes de la Conclusion: & les conjonctifs sont ceux où il est joint à tous les deux.

D. Donnez-moi des exemples de l'un & de l'autre?

R. Voici un Syllogisme simple:

Toute vertu est aimable:
Or la propreté est un vertu;
Donc la propreté est aimable.

Vous voyez que le Moyen, qui est Vertu, est joint séparément avec Propreté, qui est le

le ſujet de la Concluſion, & avec Aimable, qui en eſt l'Attribut.

En voici un conjonctif.

Si un Avare eſt eſclave de ſon argent il eſt miſérable :
Or un Avare eſt eſclave de ſon argent ;
Donc un Avare eſt miſérable.

Il eſt conjonctif, parce qu'Avare, qui eſt le Sujet de la Concluſion, & miſérable, qui en eſt l'Attribut, ſe trouvent tous deux dans la Majeure.

Syllogiſmes ſimples de deux ſortes.

D. Comment ſe diviſent les Syllogiſmes ſimples ?

R. En deux ſortes : les uns où chaque Terme eſt joint tout entier avec le Moyen, ſavoir avec l'Attribut tout entier dans la Majeure, & avec le Sujet tout entier dans la Mineure ; les autres où la Concluſion étant complèxe, on ne prend qu'une partie du Sujet ou une partie de l'Attribut pour joindre avec le Moyen dans l'une des Propoſitions ; & on prend tout le reſte pour joindre avec le Moyen dans l'autre Propoſition, comme dans ce Syllogiſme :

La Loi d'Angleterre exclut du trône tout Prince Catholique :
Or le Prétendant eſt Prince Catholique ;
Donc la Loi d'Angleterre exclut du trône le Prétendant.

Diviſion des Conjonctifs.

D. Comment diviſe-t-on les Syllogiſmes conjonctifs ?

R. On les peut réduire à trois genres : les conditionels, les disjonctifs, & les copulatifs.

D.

Conditionels.

D. Quels sont les Syllogismes conditionels?

R. Ce sont ceux où la Majeure est une Proposition conditionelle, qui contient toute la conclusion, comme:

Si notre Ame est spirituelle, elle est immortelle:
Or notre Ame est spirituelle;
Donc notre Ame est immortelle.

Disjonctifs.

D. Quels sont les disjonctifs?

R. Ce sont ceux dont la prémière proposition est disjonctive, c'est-à-dire, dont les parties sont jointes par ce mot, Ou, comme:

Les Peuples qui font mourir un Tyran sont parricides, ou défenseurs de la liberté:
Or ils ne sont point parricides;
Donc ils sont défenseurs de la liberté.

D. Quels sont les Syllogismes copulatifs?

R. Ce sont ceux où l'on prend une Proposition copulative négative, dont ensuite on établit une partie, pour ôter l'autre, comme:

On ne peut en même tems servir Dieu & le monde:
Or les Ambitieux servent le monde;
Donc ils ne servent pas Dieu.

D. Quels sont les plus beaux, des Syllogismes ou des Enthymêmes?

R. Les Syllogismes sont plus communs dans l'Ecole; mais les Enthymêmes sont plus en usage dans les raisonnemens ordinaires & dans les Ecrits, & ils sont plus beaux,

beaux, en ce qu'étant plus parfaits dans l'esprit que dans l'expression, ils flattent la vanité de ceux à qui l'on parle, en se remettant de quelque chose à leur intelligence, & en abrégeant le discours, qu'ils rendent par-là plus fort & plus vif.

Dilemme.

D. Qu'est-ce qu'un Dilemme?

R. C'est un argument composé, où après avoir divisé le Tout en ses parties, on conclut affirmativement ou négativement du Tout, ce qu'on a conclu de chaque partie: comme, si l'on vouloit prouver que l'Homme n'est pas libre, on le pourroit faire par ce Dilemme:

Ou tout ce qui arrive, arrive parce que Dieu l'a prévu, ou Dieu ne l'a prévu, que parce qu'il devoit arriver.

Si tout ce qui arrive, arrive parce que Dieu l'a prévu, il n'y a point de liberté, puisque la prévision de Dieu est la cause de ce qui arrive.

Si Dieu n'a prévu ce qui arrive, que parce qu'il devoit arriver: il n'y a point de liberté non plus, puisque la chose arrive nécessairement, & qu'autrement Dieu se seroit trompé:

Donc il n'y a point de liberté dans l'homme.

Matière des argumens.

D. Où trouve-t-on la matière des argumens?

R. Dans certains chefs généraux que les Logiciens & les Rhétoriciens appellent lieux communs, auxquels on peut raporter toutes les preuves dont on se sert dans les diverses matières que l'on traite. Et l'on appelle Invention, la partie de la Logique qui traite de ces Lieux communs.

D.

D. D'où ces Lieux communs font-ils tirés? Lieux communs.

R. Ils font tirés ou de la Grammaire, ou de la Logique, ou de la Métaphyfique.

D. Quels font les Lieux communs de Grammaire? De Grammaire.

R. Ce font l'étymologie & les mots dérivés de même racine. On argumente par l'étymologie, quand on dit, par exemple, que la Philofophie étant l'amour de la Sageffe, il y a peu de véritables Philofophes, puifqu'il y a peu de fages. Et par les mots dérivés d'une même racine, comme dans Molière:

J'aime un Valet raifonnable & non un Valet raifonnant.

D. Quels font les Lieux communs de Logique? De Logique.

R. Ce font les termes univerfels, comme genre, efpèce, différence, propre, accident, définition, divifion, &c. dont nous avons déja parlé.

D. Apprenez-moi quelques maximes attachées à ces termes? Exemples.

R. On dit du Genre: Ce qui s'affirme ou nie du Genre, s'affirme ou nie de l'Efpèce. Et, en détruifant le genre on détruit auffi l'efpèce.

De l'Efpèce: En détruifant toutes les Efpèces on détruit auffi le Genre.

De la différence: Si l'on peut affirmer ou nier de quelque chofe la différence totale, on en peut affirmer ou nier l'Efpèce.

Du propre: Si l'on peut affirmer ou nier de quelque chofe fa proprieté, on en peut affirmer ou nier l'Efpèce.

De la Définition : On affirme ou on nie le défini, de ce dont on affirme ou nie la définition.

De Métaphysique. *D.* Quels sont les Lieux communs de Métaphysique ?

R. Ce sont certains termes généraux convenant à tous les Etres, comme la cause, l'effet, le tout, la partie, &c.

Causes. *D.* Combien y a-t-il de sortes de Causes ?

R. Quatre. La Cause finale, l'efficiente, la matérielle & la formelle.

Finale. *D.* Qu'est-ce que la Cause finale ?

R. On appelle Cause finale, la fin pour laquelle une chose est.

Efficiente. La Cause efficiente, est celle qui produit une autre chose : il y en a de totales & de partielles, de propres & d'accidentelles, de prochaines & d'éloignées, de productives & de conservantes, d'univoques & d'équivoques, de principales & d'instrumentales, d'universelles & de particulières, de naturelles & d'intellectuelles, de nécessaires & de libres, de physiques & de morales.

Matérielle. La Cause matérielle est ce dont une chose est formée.

Formelle. Et la formelle est ce qui rend une chose telle, & qui la distingue des autres.

Des Sophismes. *D.* N'y a-t-il pas des manières de raisonner mal ?

R. Il n'y en a que trop, on les appelle Sophismes, ou Paralogismes. Il y en a de neuf sortes :

La 1. lorsqu'on prouve autre chose que ce dont il est question.

La 2. lorsqu'on suppose pour vrai ce qui est en question.

La 3. lorsqu'on prend pour cause ce qui n'est point cause.

La

La 4. lorſqu'on fait un dénombrement imparfait, ou qu'on ne conſidère pas aſſez toutes les manières dont une choſe peut être ou arriver.

La 5. lorſqu'on juge d'une choſe par ce qui ne lui convient que par accident.

La 6. lorſqu'on paſſe du ſens diviſé au ſens compoſé, ou au contraire.

La 7. lorſqu'on paſſe de ce qui eſt vrai à quelque égard à ce qui eſt vrai ſimplement.

La 8. lorſqu'on abuſe de l'ambuigité des mots.

La 9. lorſqu'on tire une concluſion générale d'une induction défectueuſe.

Enfin, il arrive tous les jours qu'on raiſonne mal par les préjugés de l'amour propre & des paſſions, & par les défauts qui ſe trouvent dans les objets mêmes de nos raiſonnemens, ce que le bon-ſens & la droite raiſon font ſuffiſamment reconnoître.

ARTICLE IV.

De la Méthode.

D. COmment diviſe-t-on la Méthode, ou l'art de diſpoſer une ſuite de pluſieurs penſées? **Diviſion.**

R. En deux parties: l'une qui ſert à découvrir la vérité, qu'on appelle Analyſe ou Méthode de réſolution, ou d'invention; l'autre qui ſert à faire entendre la vérité aux autres, quand on l'a trouvée, qui ſe nomme Synthèſe, ou Méthode de Compoſition, ou de Doctrine. **Analyſe.** **Synthèſe.**

D. Quand eſt-ce qu'on ſe ſert de l'Analyſe ?

R. On s'en ſert ſeulement pour réſoudre quelque queſtion : & toute Queſtion eſt ou de mots ou de choſes.

Queſtion de mots.

D. Qu'eſt-ce qu'une Queſtion de mots ?

R. C'eſt celle, non pas où l'on cherche des mots ; mais où par les mots on cherche des choſes, comme à trouver le ſens d'une Enigme.

Queſtion de choſe.

D. Qu'eſt-ce qu'une Queſtion de choſe ?

R. C'eſt celle où l'on cherche les choſes ſans les mots : ce qui ſe peut faire en quatre manières.

La 1. en cherchant les cauſes par les effets.

La 2. en cherchant les effets par les cauſes.

La 3. en cherchant le tout par les parties.

La 4. en cherchant une partie, quand on en a déja une avec le tout.

Synthèſe.

D. En quoi conſiſte la Méthode de Compoſition ?

R. Elle conſiſte principalement à commencer par les choſes les plus générales & les plus ſimples, pour paſſer aux moins générales & plus compoſées.

Ses règles.

D. Quelles ſont les règles néceſſaires pour parvenir au but qu'elle ſe propoſe, qui eſt de donner une connoiſſance claire, & certaine de la vérité ?

R. C'eſt 1. pour les Définitions :

De ne laiſſer aucun terme un peu obſcur & équivoque, ſans le définir.

De n'employer dans les définitions que des termes parfaitement connus ou déja expliqués.

2.

2. Pour les Axiômes.

De ne demander en Axiômes que des choses parfaitement évidentes.

3. Pour les Démonstrations :

De prouver toutes les propositions par des Définitions ou des Axiômes déja accordés ou par d'autres propositions déja démontrées, & de n'abuser jamais de l'équivoque des termes.

Axiôme.

D. Qu'est-ce qu'un Axiôme?

R. C'est une proposition si claire & si évidente, qu'elle n'a pas besoin d'être démontrée; comme, que le tout est plus grand que sa partie.

Exemples.

D. Donnez-moi encore quelque exemples d'Axiômes reçus?

R. En voici :

Tout ce qui est enfermé dans l'idée claire & distincte d'une chose, en peut être affirmé avec vérité.

L'Existence, au moins possible, est enfermée dans l'idée de tout ce que nous concevons clairement & distinctement.

Le Néant ne peut être cause d'aucune chose.

Règles de la Démonstration.

D. Quelles sont les règles de la Démonstration?

R. Il y en a deux principales : l'une que dans la matière il n'y ait rien que de certain & d'indubitable ; l'autre qu'il n'y ait rien de vicieux dans la forme d'argumenter.

Règles de la Méthode.

D. Quelles sont les règles de la Méthode?

R. 1. C'est de traiter les choses, autant qu'il se peut, dans leur ordre naturel, en expliquant tout ce qui appartient à la nature du Genre, avant que de passer aux Espèces particulières.

2. De diviser, autant qu'il se peut, cha-

que Genre en toutes ses Espèces ; chaque difficulté en tous ses cas.

Leur utilité.

D. Quelle est l'utilité de toutes ces règles ?

R. Elles servent à aquérir des connoissances certaines des choses, ce qui se fait en trois manières.

L'Intelligence. La Foi. L'Opinion. La Science.

D. Quelles sont-elles ?

R. La 1. est l'évidence qu'on aperçoit dans quelque maxime, qui sans autre raison nous persuade de sa vérité en elle-même, & cette manière s'appelle Intelligence.

La 2. est l'Autorité ou la Raison, qui fait que l'esprit embrasse ce qui lui est proposé, lorsqu'il ne nous persuade pas par lui-même. Quand c'est l'Autorité, cela s'appelle Foi, & quand c'est la raison, cela s'appelle Opinion; quand cette raison ne nous convainc pas entierement, & qu'elle laisse encore quelque doute.

La 3. est l'attention plus longue & plus exacte que l'on donne à une vérité non seulement apparente, mais solide & véritable; & la conviction que cette raison produit, s'appelle Science.

S'il y a des connoissances certaines.

D. Y a-t-il quelque Science, c'est-à-dire, quelque connoissance claire & certaine ?

R. Le doute même qu'on pourroit former là-dessus, est une preuve certaine qu'il y en a; puisque le doute est une pensée, & que la pensée est une preuve incontestable de l'existence de celui qui pense.

Certitude & incertitude des sens.

D. Les choses que l'on connoit par l'esprit sont-elles plus certaines que celles que l'on connoit par les sens ?

R. Il semble que nous soyions plus assurés de nos perceptions & de nos idées, que nous ne voyons que par une réfléxion d'es-

d'esprit, que nous ne le sommes de tous les objets de nos sens ; puisque, quoique nos sens ne nous trompent pas toujours, la certitude même que nous avons qu'ils ne nous trompent pas, ne vient pas des sens; mais d'une réfléxion de l'esprit, par laquelle nous discernons quand nous devons croire, ou ne pas croire nos sens.

D. Y a-t-il de la certitude & de l'incertitude & dans l'esprit & dans les sens?

R. Oui, & la raison nous oblige de reconnoître trois genres de choses sur lesquelles tombe cette certitude ou cette incertitude.

Le 1. De celles que l'on peut connoître clairement & certainement, comme tout ce que l'on connoît par démonstration & par intelligence.

Le 2. De celles que l'on ne connoît pas à la vérité clairement, mais que l'on peut espérer de pouvoir connoître ; telle est la matière de l'étude des Philosophes.

Le 3. De celles où l'esprit humain n'est pas capable d'atteindre, & que nous ne pouvons espérer raisonnablement de pouvoir comprendre, comme toutes les questions qui regardent la puissance de Dieu, &c.

L'Autorité, & la Foi Divine & humaine.

D. Outre ces deux voies générales, de la raison ou des sens, qui peuvent nous mener à la connoissance de la vérité, l'Autorité n'est-elle pas encore un moyen de nous en assurer?

R. Il faut distinguer deux sortes d'Autorité, celle de Dieu & celle des hommes; & deux sortes de Foi, la Foi Divine & la Foi humaine.

La Foi Divine ne peut être sujette à er-

 reur,

reur, parce que Dieu ne peut ni nous tromper ni être trompé.

La Foi humaine eſt de ſoi-même ſujette à erreur, parce que tout Homme eſt menteur; néanmoins il y a des choſes que nous ne connoiſſons que par une Foi humaine, que nous devons tenir pour auſſi certaines & auſſi indubitables, que ſi nous en avions des démonſtrations mathématiques; comme ce que l'on ſait par une rélation conſtante de tant de perſonnes, qu'il eſt moralement impoſſible qu'elles euſſent pu conſpirer enſemble pour aſſurer une choſe, ſi elle n'eût été véritablement.

CHAPITRE XII.

Hiſtoire des Expéditions & des Etabliſſemens des Portugais, des Anglois, des François, & des Hollandois, en Afrique & dans les Indes Orientales.

Les Portugais ont cherché les premiers la route des Indes Orientales.

LEs Portugais, moins effrayés du danger, ou plus avides que les autres Peuples, furent les prémiers qui s'expoſèrent à chercher ſur des Mers inconnues une route qui les conduiſit aux Indes Orientales. Ils y arrivèrent, mais par progreſſion de tems, & après des peines & des agitations dont ils ont été cependant bien dédommagés, comme nous allons le voir par les richeſſes immenſes qui ont été le prix de leurs découvertes.

Jean

Jean I, Roi de Portugal, avoit conquis l'importante Ville de Ceuta sur les Maures, lorsque Henri, l'un de ses fils qui l'avoit servi aux Champs de Mars, décéla la passion qu'il avoit de découvrir de nouvelles terres par-delà les Mers. La passion de Henri fut du goût de la Cour & de la Nation. Les Portugais dans les prémières années n'avancèrent point au-delà du Cap Bojador. Le Courant, qui se forme à sa pointe, d'où s'élèvent quelquefois des montagnes d'eau écumante, qui se perdant dans les nues les effrayoit.

1415. Leurs prémières découvertes sous Jean I.

Ce ne fut qu'après avoir découvert l'Ile de Porto Santo en 1418, & avoir formé un établissement dans celle de Madère, en 1432, qu'ils doublèrent ce terrible Cap Bojador, qui avoit jusqu'alors fait retrograder les plus déterminés.

1418-1432. Ils doublent le Cap Bojador.

Le Pape Martin V, par un effet de sa munificence, fit une donation perpétuelle à la Couronne de Portugal de toutes les Terres que les Portugais pourroient découvrir depuis ce Cap jusqu'aux Indes Orientales inclusivement; & le trésor des Indulgences fut ouvert & déployé au service des ames de ceux qui périroient dans cette entreprise. L'idée de fortune occupa dès lors l'esprit des Portugais. Il n'étoit question que de Compagnie & de Societé, qui se hâtoient de faire des Armemens. On méprisa les dangers, & bientôt le Cap-blanc, la Rivière d'or & les Iles d'Arguim jusqu'au Cap Verd s'offrirent aux yeux des Portugais; quelques-uns touchèrent aux Canaries & prirent port à l'Ile de Goméra. La Côte d'Afrique se découvroit toujours de plus en plus.

Indulgences promises par le Pape.

Mesures que prend Jean II, pour conserver les prémières découvertes.

Jean II, Roi de Portugal, voyant ses revenus s'augmenter par ces découvertes, ne négligea rien pour se les conserver. Il fit élever un Fort dans l'Ile d'Arguim, & en fit bâtir un plus considérable encore à St. George de la Mine, où se faisoit le plus grand trafic de la Côte de Guinée en poudre d'or. Kasamansa, le Roi Nègre du Canton, fit accueil aux Portugais, & donna les mains à leur établissement sur ses Terres. Le Roi de Portugal prenoit déja le titre de Seigneur de la Guinée lorsqu'on passa le Cap Sainte Catherine.

Découverte du Cap de Bonne Espérance.

Les Portugais, s'étant avancés jusqu'à la Rivière de Congo, que les Naturels du Païs nomment Zaïre, hazardèrent de la remonter & de pénétrer assez loin dans les Terres, où ils virent les Rois de Congo & de Benin qui reçurent le Christianisme dans leurs Etats. D'un autre côté le Cap, que l'on nomme le Cap de Bonne Espérance, fut découvert par Barthélemi Diaz, ensorte que l'étendue des découvertes des Portugais autour de l'Afrique étoit de 750 lieues en l'année 1486.

Le Roi de Portugal fait chercher par terre une route aux Indes Orientales.

Cependant on desespéroit encore d'aller par Mer aux Indes Orientales. Le Roi de Portugal chargea deux hommes de sa Maison, Pédro de Covillam & Alonso de Payva, dont il connoissoit l'habileté & le courage, de chercher par terre une route aux Indes Orientales, & de prendre de toutes parts des instructions sur tout ce qui pouvoit être rélatif aux Conquêtes de l'Afrique & des Indes.

Départ de Covillam & de Payva en 1487, & leurs découvertes.

Ils partirent en 1487, & firent route par Naples & par l'Ile de Rhodes, qui apartenoit alors aux Chevaliers de l'Ordre de St. Jean

Jean de Jérusalem. Ils arrivérent au Caire, où ils suivirent une Caravane qui les conduisit à Tor, sur la Mer rouge, au pied du Mont Sinaï, dans l'Arabie Pétrée. Là ils furent informés du commerce de Calecut. Covillam & Payva, étant arrivés à Aden, se séparèrent, le prémier pour prendre le chemin de l'Inde, le second celui de l'Ethiopie & de l'Abissinie. Payva mourut en route. Covillam se rendit à Cananor & delà à Goa, & reprenant sa route par Sofala il visita les Mines d'or qui se trouvent sur la Côte Occidentale d'Afrique. Il revint ensuite sur ses pas, & retourna à Aden. Après avoir visité la fameuse ville d'Ormus, il s'en retourna par la Mer Rouge d'où il se rendit à la Cour du Prêtre Jean, qui étoit alors le Monarque de l'Abyssinie où il fut retenu jusqu'en 1520. Le Roi des Abyssins envoya un Prêtre Ethiopien en Portugal pour établir l'union & la correspondance entre les deux Cours.

Prince de Jalofs à la Cour de Lisbonne.

Dans ce tems-là on respiroit au milieu de Lisbonne même, l'air de l'Afrique. Bemoi, Prince de Jalofs, que son infortune y avoit conduit, attira sur lui les regards curieux des Portugais, & mérita leur estime par sa conversion au Christianisme. Ce Prince ne fut pas plutôt reconduit sur ses terres, qu'il y fut assassiné de la main de l'Amiral Portugais qui étoit chargé de veiller à ses intérêts & à sa conservation.

1489. L'Ambassadeur de Congo en Portugal se fait Chrétien.

L'Ambassadeur de Congo, qui étoit en Portugal en 1489, y reçut le Baptême. Le Roi de Congo lui-même suivit l'exemple de son Ministre & se fit Chrétien. La force du bon exemple entraina dans le Christianisme un nombre considérable d'Africains.

Des Princes de la Maison du Roi de Congo, après avoir abjuré à Lisbonne les erreurs du Paganisme, s'en retournèrent chez eux la Mitre sur la tête.

1493. Commerce sur la Rivière de Sanaga.

La fin tragique du Prince Bemoi, Souverain de Jalofs, ne porta aucun préjudice aux Portugais. Les découvertes s'étendirent de plus en plus dans ce Païs, & le Commerce sur la Rivière de Sanaga prit faveur. Les Princes Africains de Tukurol & de Tombuto furent visités par des Ambassadeurs de la Cour de Portugal: elle envoya des présens aux Princes Mandimansa & Temala, Chefs des Foulis, Nation la plus belliqueuse de ces vastes Contrées, & on n'oublia pas le Prince des Moses, Peuple célèbre, ni Mohammed Eba Manguzul, petit-fils de Muza & Roi de Songo, Ville de Mandinga fort peuplée. Vers ce tems-là la Nation Portugaise travailla à établir un Comptoir dans la Ville de Whaden, 70 lieues à l'Est d'Arguim.

Ardeur d'Emmanuel pour la découverte des Indes par mer.

Emmanuel, qui étoit sur le Trône de Portugal en 1497, montra encore plus d'ardeur que ses prédécesseurs pour la découverte des Indes Orientales par Mer. Parmi ses Sujets il n'en trouva point de plus propre à remplir ses vues que Vasco de Gama, Gentilhomme de sa Maison: il lui donna le Commandement de la Flote destinée à cette expédition.

1497. Départ de l'Amiral Vasco de Gama.

L'Amiral Gama mit à la voile le 8 de Juillet 1497, avec trois Vaisseaux & cent soixante hommes. Ces 3 Bâtimens se nommoient le Saint Gabriel, le Saint Raphael, & le Berrio. Paul de Gama, frère de Vasco, & Nicolas Nunnez étoient Capitaines de la Flote sous les ordres de l'Amiral.

Gama,

Gama, après avoir paſſé des Côtes & des Iles déja découvertes, apperçut le 4 Novembre une terre baſſe, qu'il côtoya pendant trois jours, & le ſept du mois il entra dans une grande Baye qu'il nomma Angra de Santa Eléna. Le 24 il arriva à Angra de San Blaz, qui eſt à ſoixante lieues au-delà du Cap de Bonne Eſpérance, & proche d'une Ile qui fourmille d'Oiſeaux nommés Solitaires. A Angra de San Blaz on apperçut des Eléphans d'une groſſeur prodigieuſe & des Bœufs dont la plupart ſont ſans cornes. Gama tiroit toujours vers les Côtes, lorſque le 11 de Janvier 1498 s'étant mis dans ſa Chaloupe pour les obſerver de plus près, il découvrit quantité de perſonnes de l'un & de l'autre ſexe, qui lui parurent d'un naturel tranquile. L'Amiral fit viſiter cette Terre par un de ſes Officiers : le Roi du Païs lui fit beaucoup d'accueil, & après lui avoir montré dans la ville Capitale tout ce qui pouvoit flatter ſa curioſité, il lui fit ſervir à ſouper une poule & du Millet bouilli. L'Officier repoſa la nuit dans un apartement qui lui avoit été préparé, & le lendemain il fut congédié avec des préſens pour l'Amiral qui nomma ce Païs la terre du Bon Peuple. En effet ces habitans, au raport de l'Officier, étoient d'un caractère doux & traitable.

Ses découvertes.

1498.

Gama, ayant remis à la voile le 13 de Janvier, côtoya une Terre baſſe, couverte d'arbres forts hauts & touffus, juſqu'au Cap des Courana. Il paſſa ainſi cinquante lieues au delà de Sofala, ſans avoir aperçu cette Ville, & le 24 du même mois il ſe trouva proche d'une Rivière dont l'embouchure eſt fort large. Gama deſcendit dans ſa Cha-

Gama paſſe 50 lieues au-delà de Sofala, ſans apercevoir cette Ville. Païs charmant où il aborde.

loupe & remonta la Rivière avec un de ses Officiers. Ce Païs lui parut charmant. La terre étoit couverte d'Arbres de différentes espèces & arrosée par divers ruisseaux. Les habitans du Païs s'aprochèrent des Chaloupes Portugaises, & ne parurent point farouches. Ils étoient d'une haute taille, mais noirs & nuds, n'ayant qu'un morceau d'étoffe qui les couvroit au milieu du corps. Deux Seigneurs du Païs firent une visite à l'Amiral Gama. L'un avoit sur sa tête un mouchoir broché de soye, & l'autre un bonnet de satin verd. Ils se retirèrent assez satisfaits de la reception qu'on leur avoit faite, & envoyèrent quelques pièces d'étoffe à l'Amiral, pour les lui vendre. Gama jugea dès-lors que cette découverte étoit importante : ce fut par cette raison qu'il nomma cette Rivière Rio de Buenos Sinays, Rivière des bons Signes.

L'ile Mozambique.

Les Portugais mirent à la voile le 24 Février & passèrent le long de plusieurs Iles. Le prémier de Mars ils s'arrêtèrent devant celle que l'on nomme Mozambique. Dans cette Ile étoit une Ville de même nom, remplie de Marchands, qui faisoient avec les Maures de l'Inde un commerce d'épices, de pierres précieuses, & d'autres richesses. Mozambique est située au 15 degré de Latitude Méridionale. Son Port est excellent, & l'on y trouve des provisions en abondance. Les Maures qui habitent cette Ville, trafiquent à Sofala, dans les Ports de la Mer Rouge, avec de grands Vaisseaux singuliérement construits : ils n'ont point de pont & sont bâtis sans clous. Le bois, dont ils sont construits, n'est lié qu'avec des cordes d'écorce d'Arbre ; & des feuilles de Palmier

mier artistement réunies, font leurs voiles. Le Roi de cette Ile vint visiter Gama à son bord. Son ajustement étoit une espèce de chemise qui lui tomboit jusqu'aux talons, & par-dessus il avoit une robe de velours. Sa tête étoit couverte d'un bonnet de soie de différentes couleurs, & broché d'or. On but largement, & on se fit de part & d'autre des présens. C'est aux yeux de ces Maures un crime que d'être Chrétien. Ils tramoient sourdement la perte de la Flote Portugaise, mais leur air embarassé sembloit déveloper ce mistère d'iniquité. La défiance des Portugais déplut aux Maures: ceux-ci en vinrent à des hostilités. Gama en porta ses plaintes, & on ne lui répondit que par une grêle de fleches. Il fit faire quelques décharges de son canon. Ces nouveaux Tonnères surprirent les Maures; quelques-uns en périrent, & les autres devinrent plus traitables. Gama prit chez eux un Pilote pour le conduire dans ces Parages, & mit à la voile. Après avoir passé plusieurs Iles, dont l'une fut nommée Asotado, il arriva le 4 à la vue du Continent, & de deux Iles peu éloignées, trois lieues au dessus de Quiloa. Il s'arrêta le 7 d'Avril devant l'Ile de Mombassa, où plusieurs de son Equipage qui étoient attaqués du Scorbut recouvrèrent la santé.

L'Ile de Mombassa.

On trouve dans cette Ile toute sorte de provisions en abondance, comme du Millet, du Ris, de la Volaille & des Bestiaux extrêmement gras. Le terroir y est fort agréable, & présente une infinité de Vergers, plantés de Grenadiers, de Figuiers des Indes, d'Orangers de deux espèces, & de Citronniers. Gama reçut des Députés du Roi

du

du Païs, qui le complimentèrent & lui offrirent en présent des fruits: il les combla de caresses, & les renvoya vers leur Roi, avec des remerciemens & des présens. Mais les Portugais, ayant aperçu que les Maures avoient quelque mauvais dessein, mirent à la voile.

Mélinde.

Ils arrivèrent le même jour devant Mélinde. Ils ne se lassoient point d'admirer dans cette Ville, la beauté des rues, & la régularité des maisons, qui sont de pierres, à plusieurs étages, avec des plates-formes & des terrasses au sommet. Ces habitans se piquent de politesse, sur-tout ceux qui sont au-dessus du Peuple. Ils sont couverts, depuis la ceinture jusqu'aux pieds, d'une étofe de soie ou de coton: les autres sont couverts d'une simple toile blanche. Leur tête est couverte de turbans brochés d'or & de soie. Le Roi de ce Païs professe le Mahométisme, & on trouva sa Cour plus brillante que celles que les Portugais avoient visitées. Le Roi de Mélinde vint visiter la Flote de Gama. Il étoit vétu d'une robe de damas cramoisi doublée de satin verd. Ce qui attira le plus son attention, ce fut l'artillerie; on en fit plusieurs décharges, dont il fut ravi d'admiration. Les productions de ce Païs sont les mêmes qu'à Mombassa. On donna à Gama un Pilote pour le conduire à Calecut. C'étoit un Gentil de Guzarate, habile dans la Navigation. Il fit peu d'attention à un Astrolabe que lui montrèrent les Portugais, parce que la Boussole, les Cartes & le Quart-de-Cercle étoient en usage parmi les Maures de cette Côte.

Gama trouve à

Gama mit à la voile le 22 Avril, & le

28

28 il vit les Pôles du Nord & de Sud. Il traversa en vingt-trois jours de tems, ce grand Golphe d'environ sept cens lieues, qui sépare l'Afrique de la Péninsule de l'Inde. Enfin le 20 de Mai la Flote vint mouiller à la rade de Calecut. Le rivage ne tarda pas à être couvert d'Indiens, pour qui la Flote Portugaise étoit un Spectacle nouveau. Un Maure qui parloit Espagnol, & qui étoit venu aux Indes par la route du Caire, vint offrir ses services à Gama, qui ne s'étoit pas attendu de trouver un Interprète dans un Païs si éloigné. Bentaybo étoit son nom. Il répondit aux questions que lui faisoit Gama sur le caractère du Roi, que c'étoit un Prince d'un fort bon naturel, & qui recevroit honorablement l'Ambassadeur d'un Monarque étranger, sur-tout s'il étoit question de commerce, & si les Portugais avoient quelques marchandises sur leur Flote, parce que la plus grande partie de son revenu consistoit dans les droits d'entrée & de sortie.

Calecut un Maure qui parloit Espagnol.

Gama résolut d'aller saluer le Samorin ou le Roi Indien, qui étoit alors à Panam Village de la Côte, à cinq lieues de Calecut. Le 28 de Mai, il se mit dans sa Chaloupe, avec quelques petites pièces d'artillerie & douze de ses Soldats, enseignes déployées & trompettes sonnantes. Il étoit attendu sur le rivage par un Officier du Samorin, escorté de 200 Gentilshommes du Païs, & suivi d'un Peuple innombrable. Après cette prémière réception, il fut conduit avec pompe jusqu'à Panam: il entra dans le Palais du Samorin. Cet édifice, quoique bâti de terre, étoit spacieux. Les Jardins & les Fontaines, dont il étoit environ-

Gama va saluer le Samorin ou le Roi Indien.

vironné, en rendoient le séjour délicieux. Gama traversa cinq cours spacieuses. Dans la dernière il trouva le Grand Prêtre, Chef des Bramines du Roi, qui vint l'embrasser. Il introduisit Gama & sa Suite dans le Palais. Une grande Salle, où on le fit entrer, étoit entourée de siéges, l'un au dessus de l'autre en forme d'Amphithéâtre. Le plain-pied étoit couvert d'un grand tapis de velours verd, & de riches tapisseries de soie couvroient les murs.

Le Samorin étoit assis au fond de la Salle. Ses Courtisans étoient à quelque distance de lui. Ce Prince avoit sur la tête une espèce de Mitre. Les Perles, les Pierres précieuses & les Diamans qu'il avoit sur lui, jettoient un éclat éblouissant. Ce qu'il y avoit encore de remarquable, c'étoit de voir tous les assistans se couvrir la bouche de leur main gauche, de crainte que leur haleine n'allât jusqu'au au Roi, devant lequel il n'étoit permis ni d'éternuer ni de cracher. Gama, s'approchant du Samorin, fit trois révérences, suivant l'usage du Païs. Le Prince lui permit & à sa Suite de s'asseoir, & leur fit présenter des rafraichissemens. Lorsque les Portugais se mirent à boire suivant l'usage du Païs, qui ne permet pas de toucher le vase des lèvres, les uns toussoient en recevant la liqueur à distance, les autres la répandoient sur leurs habits, ce qui aprêta à rire à toute la Cour.

Ce qu'il propose à ce Prince dans une Audience qu'il en a.

Dans une audience particulière Gama dit au Prince, entre autres choses, qu'il avoit ordre d'assurer Sa Majesté que le Roi son Maître étoit son Ami & son Frère, & qu'il n'avoit rien plus à cœur que de faire un

un Traité de Commerce & d'Alliance avec Elle. Le Monarque Indien répondit à ce discours, qu'il acceptoit volontiers la qualité de Frère & d'Ami du Roi de Portugal, & qu'il lui enverroit des Ambassadeurs. Gama s'étoit proposé de faire au Samorin un présent, qui consistoit en quatre pièces d'écarlate, six Chapeaux, quatre Branches de Corail, six Almazares, une certaine quantité de Cuivre, une caisse de Sucre, deux barils d'Huile & deux de miel. Mais les présens furent méprisés, & on déclara à l'Amiral que le Prince n'en recevoit point qui ne fût d'or ou de quelque matière aussi précieuse. Les Maures du Païs qui faisoient tout le Commerce de l'Inde apréhendoient que celui que les Portugais se proposoient de faire, ne leur fût préjudiciable. Ces réfléxions jettèrent l'allarme parmi eux; il ne leur en fallut pas davantage pour mettre tout leur crédit à traverser l'entreprise de Gama.

Cette entrevue infructueuse, & pourquoi.

Telle fut la cause qui rendit son prémier voyage infructueux auprès du Samorin. Les Portugais n'étoient plus que des Pirates. Le soupçon & la défiance corrompoient le fruit de leurs bonnes intentions, jusque-là même que le Samorin déclara à Gama sa surprise de voir que l'Ambassadeur d'un Monarque aussi puissant & aussi riche que le Roi de Portugal avoit pu venir sans présens, & qu'il ne savoit pas quel fond il y avoit à faire sur une Ambassade qui étoit destituée d'une preuve si nécessaire; & comme Gama tâchoit de le consoler par l'espérance d'un second voyage, où l'on étaleroit ce que l'Europe a de plus rare & de plus précieux: *Votre Maître*, lui répondit

pondit le Samorin, vous a-t-il envoyé pour découvrir des pierres ou des hommes? Si c'est le dernier, pourquoi ne m'aportez-vous pas des présens? Mais je sais, continua-t-il, que vous avez une Sainte Marie d'or, qui vous empêche du moins de me la donner? Mais Gama chercha à s'excuser du mieux qu'il put, conserva sa Sainte Marie, & prit congé du Prince.

Les Indiens cherchent à faire périr Gama & son monde.

Le Nutwal ou Officier, qui étoit chargé de reconduire Gama jusqu'à sa Flote, se prêta aux vues des Maures qui vouloient détruire la Flote Portugaise & faire périr l'Equipage. Mais l'esprit de l'Amiral le sauva de tous les piéges qui lui furent tendus. Il ne paroit pas que le Prince Indien en ait été l'auteur, il semble même qu'il se promettoit de retirer quelque avantage du Commerce de Portugal. C'est au moins ce que l'on doit conclure de la Lettre dont il chargea Gama pour le Roi de Portugal, & qui est conçue en ces termes.

Lettre du Samorin au Roi de Portugal.

„ Vasco de Gama, Gentilhomme de ta Maison, „ est venu dans mon Païs. Son arrivée „ m'a fait plaisir. Mon Païs est rempli de „ Canelle, de Girofle, de Poivre & de „ Pierres précieuses. Ce que je souhaite „ d'avoir du tien, c'est de l'Or, de l'Ar- „ gent, du Corail & de l'Ecarlate.

Gama retourne en Portugal où il arrive en 1499.

Gama quitta enfin Calecut, garda quelques Indiens prisonniers, en échange des marchandises dont on lui avoit retenu le payement, & fit voile pour le Portugal, où il arriva en Septembre 1499. Son retour causa une joie extrême au Roi & à la Nation, & fut célébré par des fêtes & des réjouissances dans toute l'étendue du Royaume. Gama ne fut pas plutôt en Portu-

gal

gal que la Cour redoubla de chaleur pour faire de nouveaux progrès dans les Indes Orientales.

Nouvelle Flote commandée par Alvarez Cabral, qui met à la voile le 9 Mars 1500. Il est jetté sur la côte du Brésil.

Treize Vaisseaux furent promtement équipés. Alvarez Cabral eut le commandement de cette Flote. Il s'embarqua avec plus de douze cens hommes, & mit à la voile le 9 de Mars 1500. Vers la fin d'Avril, une tempête l'ayant forcé de chercher un Port, il en trouva un sur la Côte qu'on a depuis nommée le Brésil. On célébra la Messe sur le rivage. Les Naturels du Païs, qui s'étoient assemblés en foule pour être témoins de ce spectacle, troquèrent des Perroquets pour du papier & diverses sortes d'étoffes. Cabral se remit en mer le 2 de Mai, fit voile pour le Cap de Bonne Espérance; &, après s'être arrêté à différens endroits, il continua sa route & arriva le 13 Septembre devant Calecut. Mais les Portugais furent bientôt traversés par les Maures, qui ne voyoient qu'avec un extrême mécontentement des nouveaux venus entreprendre un Commerce qui diminuoit le leur. D'un autre côté les trop grandes précautions que prenoit Cabral, sur-tout lorsqu'il insistoit à demander des Otages, sembloient offenser le Samorin.

Etablissement des Portugais à Calecut.

Cependant on renoua de part & d'autre, & les Portugais commencèrent leur établissement. On leur donna une maison fort commode sur le bord de la Mer, au-dessus de laquelle étoient les Armes de Portugal. Le Commerce prospéroit. Les habitans du Païs fréquentoient librement le Comptoir, & les Portugais étoient aussi libres à Calecut que dans leur Patrie.

Cette

Ruine de cet établissement.

Cette tranquilité ne devoit pas durer longtems. Cabral ayant fait ses plaintes, que l'on donnoit atteinte aux Privilèges qui lui étoient accordés, & que ses Vaisseaux n'avoient point leur charge pour le retour, pendant que ceux des Maures se chargeoient avec empressement, obtint la permission de saisir ces derniers, ce qu'il exécuta. Les Maures, de leur côté, portèrent leurs plaintes au Samorin. Il écouta tout ce que l'imposture & la calomnie peuvent imaginer, & permit à cette troupe furieuse de tirer satisfaction de l'injure qui leur étoit faite. Aussitôt les Maures, au nombre de quatre mille, assiegèrent le Comptoir Portugais, où le Facteur & plus de quarante de la Nation périrent.

Hostilités exercées par Cabral.

Cabral, qui étoit sur sa Flote ne tarda pas à vanger les siens: il attaqua & prit deux gros Vaisseaux, qui étoient dans le Port, après y avoir tué six cens hommes. Ceux qui échapèrent à la mort furent pris pour servir sur la Flote Portugaise. Après avoir fait bruler ces deux Vaisseaux à la vue de tout le Peuple, il fit tirer par toute la Flote sur la Ville même de Calecut avec tant de vivacité, qu'en peu de tems quantité de maisons & de temples, & une partie même du Palais, furent réduits en poudre.

Cet Amiral se rend à Cochin, ou il est bien reçu.

Cabral, après avoir manqué son établissement à Calecut, continua sa route vers Cochin, où il étoit résolu d'en fonder plus solidement un autre. Il y arriva le 20 Décembre. Cochin est la Capitale d'un Royaume du même nom, à 90 lieues au Sud de Calecut. Le Roi reçut Cabral avec accueil. Les Vaisseaux Portugais furent

rent chargés avec diligence, & mirent à la voile.

Cabral avoit reçu à Cochin deux Députés des Rois de Coulan & de Cananor, qui étoient venus l'inviter à s'aprocher de leurs Ports. Ce dernier n'étoit éloigné de Cochin que de 30 lieues. Cabral jetta l'ancre devant Cananor le 15 Janvier 1501. Il y chargea quelques milliers de Canelle, & fit alliance avec ce Prince, qui le pria de prendre à son bord un Ambassadeur qu'il envoyoit au Roi de Portugal pour cultiver son amitié. Cabral remonta sur sa Flote & fit voile pour le Portugal où il arriva.

Il fait alliance avec le Roi de Cananor.

La Cour de Portugal n'avoit pas attendu le retour de Cabral pour envoyer une nouvelle Flote aux Indes: c'étoit Juan de Nuéva qui en avoit le commandement. Il arriva à Cochin, où le Comptoir qu'y avoit établi Cabral, n'étoit pas encore florissant; les Négocians du Païs ne montrant que peu de goût pour les marchandises Portugaises; elles n'étoient pas d'un plus grand débit à Cananor, & Juan de Nuéva s'en seroit retourné sans marchandise, si le Roi n'eût eu la générosité de répondre pour mille Quintaux de Poivre, cinquante de Gingembre & quatre cens cinquante de Canelle, outre quelques étoffes, dont Nuéva laissa le prix à prendre sur les marchandises qu'un Facteur, qu'il établit à Cananor avec deux Sécrétaires, devoit vendre après son départ.

Troisième Flote commandée par Juan de Nuéva.

Ce fut dans la Baye de Cananor que Nuéva fut attaqué par une Flote de cent Vaisseaux remplie de Maures, qui venoient vanger le Samorin de Calecut. Nuéva se battit,

Victoire qu'il remporte sur une Flote Indienne.

tit, triompha de la Flotte Indienne, & fit voile pour le Portugal.

1502. Flote de 20 Vaiſſeaux, commandée par Vaſco de Gama. Comptoirs établis à Sofala & à Mozambique.

Il eſt étonnant de voir avec quelle chaleur les Portugais entreprenoient la conquête des Indes. Vingt Vaiſſeaux furent armés pour remplir cet objet. Ils partirent de Portugal en 1502. C'étoit le brave Vaſco de Gama qui en étoit l'Amiral. Il n'y avoit point encore de Comptoir à Sofala, il y en établit un. Il en fit autant à Mozambique, où il arriva après avoir forcé Ibrahim, Roi de Quilloa, de payer tribut au Portugal. Il prit pluſieurs Vaiſſeaux Maures; mais la priſe la plus conſidérable fut celle qu'il fit d'un Vaiſſeau d'Egypte. Il en retira des richeſſes immenſes. Si quelque choſe étoit capable de flêtrir les Lauriers de Vaſco de Gama, c'étoit d'avoir fait mettre le feu à ce Vaiſſeau, où trois cens miſérables Egyptiens furent impitoyablement conſumés par les flammes.

Traité d'Alliance & de Commerce avec le Roi de Cananor.

Après cette ſanglante expédition, l'Amiral fit voile pour Cananor, où il conclut avec le Roi un Traité d'Amitié & de Commerce, & l'établiſſement d'un Comptoir n'y fut pas oublié. Mais arrivé à la vue de Calecut il débuta par faire demander ſatisfaction au Samorin de l'inſulte faite aux Portugais, & le menaça d'employer contre lui le fer & le feu, en commençant par cinquante Malabares qu'il venoit de faire priſonniers. Le Samorin n'ayant point fait de réponſe, Vaſco de Gama fit pendre les cinquante Malabares, & fit jetter les pieds & les mains de ces cinquante malheureux, qu'il avoit fait couper, ſur le rivage de Calecut. Le lendemain l'Artillerie de toute la Flote fit un feu conſidérable ſur la Ville.

Cruelle vengeance qu'il tire du Samorin de Calecut.

Quan-

Quantité de maisons furent abattues, & le Palais du Samorin fut réduit en poudre. Vasco de Gama visita ensuite les Princes voisins qui étoient en Alliance avec le Portugal, battit la Flote du Samorin qui avoit entrepris de couper son passage, & fit route pour le Portugal.

La Ville de Cochin brulée par le Samorin.

Le Samorin voulut faire répentir le Roi de Cochin, de l'Alliance qu'il avoit faite avec les Portugais. Il lui déclara la guerre. A la tête d'une nombreuse armée il le contraignit de prendre la fuite, & la Ville de Cochin fut prise & brulée par le Vainqueur.

Trois nouvelles Escadres qui partent pour les Indes.

Au milieu de ses malheurs, le Roi de Cochin se trouva encore heureux que la Cour de Portugal eût fait partir trois nouvelles Escadres pour les Indes. François d'Albuquerque, qui en commandoit une, fut le prémier qui vit les tristes débris de la Ville de Cochin. A son arrivée il envoya un riche présent au Roi, qui étoit assiegé dans l'Ile de Vaipi. Trimumpara, Roi de Cochin, ne fut pas plutôt instruit de l'arrivée d'Albuquerque, qu'il s'en fut au devant de lui sur le rivage, où il l'arrosa de ses larmes en l'embrassant. Cet Officier Portugais releva le courage abattu de ses Alliés, en leur promettant son secours & celui des deux Escadres qui devoient le suivre. Le sien fut si promt, qu'étant tombé sur les Troupes du Roi de Calecut, il en tua une partie & chassa le reste. On tomba aussi sur des territoires voisins, dont les habitans s'étoient déclarés pour le Samorin.

François d'Albuquerque, Chef d'Escadre, protège & venge le Roi de Cochin.

Fort construit à Cochin.

Le Roi de Cochin signala bientôt sa reconnoissance, par la permission qu'il donna aux

aux Portugais de bâtir un Fort & une Eglise. Alphonse d'Albuquerque, autre Chef d'Escadre, arriva au Port de Cochin. Ses prémiers exploits furent de réduire en cendres la Ville de Repelim, qui avoit pris parti pour le Samorin, & de se rendre maître de trente-trois Vaisseaux de Calecut & d'y tuer huit cens hommes.

Alphonse d'Albuquerque, autre Chef d'Escadre, ruine la Ville de Repelim, & s'empare de 33 Vaisseaux de Calecut.

Expéditions de Pachéco.

Edouard Pachéco ne se signala pas moins que les Albuquerques. Il détruisit une Ville puissante, & passa les habitans au fil de l'épée. Quoiqu'il eût besoin de repos après cette expédition, sa valeur, qui renouvelloit ses forces, lui fit attaquer cinquante Vaisseaux de Calecut, dont les uns périrent & les autres prirent la fuite. Sur ces entrefaites Alphonse d'Albuquerque s'étoit rendu à Coulan, sur l'invitation de la Reine qui lui avoit fait offrir de charger deux de ses Vaisseaux, & qui lui accorda un Comptoir, où il laissa un Facteur avec vingt-six hommes. Il envoya au secours du Roi de Cochin Edouard Pachéco avec un Vaisseau & deux Caravelles montées de cent dix hommes.

Comptoir à Coulan.

Expéditions d'Antoine Saldanna & de Rui Lorenzo.

La Cour de Portugal avoit donné le commandement d'une troisiéme Escadre à Antoine de Saldanna pour croiser à l'entrée de la Mer Rouge. Il eut peu d'occasions d'éxercer sa valeur. C'est de lui que le Cap qui est prés de celui de Bonne Espérance prit le nom de Cap Saldanna, parce qu'il en couta beaucoup de sang à sa troupe pour y prendre terre. Rui Lorenzo, qui étoit de cette Escadre & qui en avoit été séparé par la tempête, fit quelques prises vers le Mozambique & vers Quilloa. Après avoir pris vingt petits Vaisseaux, à vingt lieues de Mom-

Mombaſſa, il parut à la vue de cette Ville & contraignit le Roi de demander humblement la Paix. Elle lui fut accordée, parce qu'il s'obligea de payer au Roi de Portugal un Tribut annuel de cent Méticaux d'or. Le même Portugais s'empara de deux Vaiſſeaux & de trois Sambuques, qui tranſportoient douze Magiſtrats de Brava. Cette Ville compoſa pour recouvrer la liberté de ſes Chefs, & s'engagea de payer tous les ans au Portugal cinq cens Méticaux. Lorenzo défit quelques troupes de Maures ſur terre, & dans les Iles de Kana Kand, & ſur la Côte ſupérieure d'Arabie, il brula un Vaiſſeau chargé d'encens, & en fit échouer un autre qui tranſportoit des Pélerins à la Mecque.

La Samorin de Calecut battu.

Les deux Albuquerques avoient fait voile pour le Portugal, & le Samorin ſe propoſoit d'accabler ſans peine le Roi de Cochin. Son armée étoit forte de cinquante mille hommes, & il alloit mettre en mer près de 300 petits Vaiſſeaux avec un nombre conſidérable de canons. Cependant le Roi de Cochin devoit triompher, parce qu'il alloit être ſoutenu par Pachéco & cent vingt braves Portugais, dont la deſtinée étoit de faire des prodiges de valeur. En effet le Samorin fut repouſſé & battu autant de fois qu'il ſe préſenta. Ces revers le portèrent à demander la Paix au Roi de Cochin qui reçut favorablement ſes propoſitions. Delà Pachéco ſe rendit à Coulan, ou par la force il mit à la raiſon les Maures, qui avoient traverſé le Facteur Portugais dans ſes fonctions.

Flote commandée par Lope

Pendant qu'il ſoutenoit avec cette fermeté la gloire & les intérêts de ſa Nation,

Soarez, qui met le feu à la Ville de Calecut. Lope Soarez arriva de Portugal avec une Flote de treize Vaiſſeaux & douze cens hommes d'Equipage. La prémière Terre qu'il avoit touchée aux Indes fut celle des Iles Anchedives. Il parut devant Calecut, où après avoir cherché & trouvé quelque prétexte de mécontentement, il fit faire feu de toute ſon Artillerie pendant deux jours, enſorte que la moitié de cette Ville fut brulée. Plus de treize cens habitans y perdirent la vie.

La Ville de Cranganor auſſi brulée. Soarez brula juſqu'aux fondemens la ville de Cranganor qui avoit pris parti pour le Samorin, & gagna une bataille ſur le Roi de Tanor. Il fit voile enſuite pour le Portugal, & défit en route une flote Turque. L'idée flateuſe que la Cour de Portugal avoit d'un avenir fortuné, lui fermoit les yeux ſur la dépenſe.

1507. Départ d'une autre Flote commandée par D. François d'Almeyde. Le 5 Mars 1507, Don François d'Almeyde, qu'on avoit décoré du titre de Viceroi de l'Inde, partit de Portugal avec vingt-deux Vaiſſeaux, montés de quinze cens hommes de troupes régulières. Sa prémière expédition fut d'attaquer, de prendre & de piller Quilloa. Le Roi Amir Ibrahim avoit pris la fuite. Almeyde mit la couronne ſur la tête de Mahamed Ankoni, qui avoit rendu des ſervices conſidérables aux Portugais. Après avoir fait conſtruire un Fort dans la ville de Quilloa, où il laiſſa une Garniſon de 550 hommes, il fut ſe préſenter devant la ville de Mombaſſa; elle fut pillée & brulée, & ſon Roi prit la fuite. Fort bâti à Quilloa.

Fort conſtruit dans l'Ile d'Anchedive. Le Viceroi ſe rendit enſuite dans l'Ile d'Anchedive, où il fit conſtruire un Fort. Rien ne réſiſtoit à l'effort de ſes armes. Il prit Onor, ville de la Côte de Malabare, &

& la réduisit en cendres. Continuant de se faire craindre de toutes parts, il arriva à Cananor, où il fit bâtir une Citadelle dans le Port. Le Royaume de Sofala, si célèbre par ses Mines d'or, entroit dans le plan des expéditions de la Cour de Portugal. Pédro de Annaya s'y rendit avec une Flote de six Vaisseaux. Les Portugais y bâtirent un Fort. Le Roi du Païs ayant vu les Portugais dispersés, crut venir à bout de les chasser entierement; mais il fut vaincu, & il périt lui-même dans le combat, & les Portugais nommèrent un successeur au Trône. Grand nombre de Maures qui s'étoient réfugiés dans l'Ile de Ceylan, n'y trouvèrent pas un azile aussi sûr qu'ils se l'étoient figuré.

Citadelle bâtie à Cananor.

Fort bâti à Sofala.

Lorenzo découvrit l'Ile de Ceylan & mit les Maures à contribution. La fortune abandonna cependant les Portugais pour quelques instans. Annaya mourut à Sofala, avec la plus grande partie de ses gens. Les Portugais de Quilloa, hors d'état de résister aux Maures, se virent forcés d'abandonner cette Ile après avoir rasé leur propre Fort.

Découverte de l'Ile de Ceylan par Lorenzo.

Fort de Quilloa détruit par les Portugais mêmes.

La Cour de Portugal, informée qu'il y avoit à Socotra des Chrétiens qui gémissoient sous le joug des Maures, chargea Tristan de Cunna & Alphonse d'Albuquerque de soumettre cette Ville & d'y élever un Fort. Ils mirent en mer, & après avoir découvert les Iles de Cunna & celle de Madagascar, ils prirent la Ville d'Oja & massacrèrent les Maures qui étoient dedans. Lamo, Ville voisine, prévint les vainqueurs par sa soumission, & offrit aux Portugais un Tribut annuel de six cens Méticaux d'or, dont

Découverte des Iles de Cunna & de Madagascar.

dont elle paya comptant la prémière année.

Les Portugais se rendent maîtres de l'Ile de Socotra, & y laissent Garnison.

Les Portugais avoient déja conquis la ville de Brava; elle s'étoit revoltée, & ils la firent rentrer dans la soumission. C'est après cette expédition qu'ils parurent devant l'Ile de Socotra. C'est la plus grande qui soit vers l'entrée de la Mer Rouge. Les Portugais l'attaquèrent & s'en rendirent maîtres. Tous les habitans, qui s'étoient éloignés pendant le combat, vinrent féliciter le Vainqueur & le remercier de les avoir délivrés du joug des Mahométans. Ils furent reçus sous la protection du Roi de Portugal, après quoi on laissa Garnison dans l'Ile. Après diverses expéditions, Alphonse d'Albuquerque fit voile vers la côte d'Arabie. Il attaqua la ville d'Ormus avec avantage, mais il fut dans la suite obligé de céder à la multitude & de renoncer à cette conquête.

Pendant que le Viceroi des Indes, Don François d'Almeyde, étoit sur la Côte de Malabare, Lorenzo son Fils étoit sur celle de Cananor, d'où il s'avança jusqu'à Chaul. Il fut attaqué par une Flote du Soudan d'Egypte; il fut vaincu & perdit la vie avec grand nombre des siens.

1510-1514. Forts établis à Goa, à Malaca & à Ormus.

Les Portugais avoient éprouvé les effets de l'une & de l'autre fortune, & Alphonse d'Albuquerque étoit élévé à la dignité de Viceroi des Indes, lorsque dans l'Ile de Tikuovi, il attaqua & prit la ville de Goa, où il fit élever un Fort. Malaca, cette ville alors si fameuse par son Commerce, céda eux efforts d'Albuquerque. Il s'en rendit maître, & y fit bâtir un Fort. En

1513,

1513, Ormus se rendit au Viceroi de l'Inde, qui y fit aussi construire un Fort, dont le commandement fut confié à Pierre d'Albuquerque. La mort avoit enlevé Alphonse d'Albuquerque & les plus grands Héros du Portugal, ensorte que dans les années suivantes les établissemens de la Nation n'avoient pas tout le succès que l'on pouvoit désirer.

1522-1525. Revers qu'essuient les Portugais.

En 1522 Adelkan, ancien Prince de Goa, se remit en possession de tous les Païs voisins qui lui avoient apartenu. Le Roi d'Achim attaqua les Portugais dans Sumatra & les mit dans la nécessité d'abandonner le Fort de Pasang. Ils essuièrent aussi quelques revers à Malaca & aux Moluques. Enfin ils démolirent & abandonnèrent en 1525 le Fort qu'ils avoient construit à Calécut.

1526. Conquête de l'Ile de Bantam, & autres.

L'année 1526 ne se passa cependant pas sans conquêtes. Ayant pénétré dans la Mer Rouge, ils réduisirent les Iles de Mazua & de Dalaka. Ce fut cette même année qu'ils firent la découverte de l'Ile Celebes, & qu'ils firent la conquête de celle de Bantam. Les Espagnols s'étoient établis à Tidor; la jalousie arma contre eux les Portugais qui les subjuguèrent. Depuis longtems les Portugais ne souhaitoient rien avec tant d'ardeur que d'avoir un Etablissement à Diu: ils l'obtinrent en reconnoissance des secours qu'ils donnèrent au Souverain du Païs contre l'Empereur des Mogols. Bientôt ils y élevèrent un Fort. Emmanuel de Sousa en obtint le commandement avec une Garnison de neuf cens hommes de sa Nation.

1534. Fort bâti à Diu.

1536 Autre Fort

En 1536 les Païs voisins de Goa se soumirent

bâti à Rachol.

mirent volontairement aux Portugais: ceux-ci dans le même tems bâtirent un Fort à Rachol. En 1539 ils firent la découverte de plusieurs Iles, & entre-autres de celle de Mindanao.

1539. Découverte de l'Ile de Mindanao.

1542. Découverte du Japon.

C'est en 1542 qu'on fixe l'époque de la découverte du Japon. Elle fut faite par Antoine de Mota & Antoine Peyxoto. Cet evènement est dû à la tempête, qui les jetta dans l'Ile de Nison, dans le tems qu'ils faisoient route pour la Chine.

Honneurs rendus à Antoine Silveyra pour ses belles actions.

Les Turcs avoient entrepris le siége de Diu, où les Portugais en conservant cette place avoient bravé les périls les plus effraians, & s'étoient aquis une gloire immortelle. Mais le principal honneur en fut attribué au courage & à l'expérience de leur Chef Antoine Silveyra. A son retour en Portugal, il trouva au Port de Lisbonne les prémiers Seigneurs du Royaume qui le conduisirent au Roi comme en triomphe. Son héroïsme lui attira l'admiration de toutes les Têtes couronnées de l'Europe, qui le firent visiter par leurs Ambassadeurs.

1545. Le Fort de Diu défendu par J. de Castro.

Le Fort de Diu fut encore assiégé en 1545 par Mahamud, Roi de Cambaye; mais Jean de Castro y porta du secours & força les retranchemens des Maures; attaqua leur Armée, la défit, tua leurs Généraux & rétablit la tranquilité dans le Fort.

Etendue prodigieuse des conquêtes des Portugais.

Pour nous renfermer dans les bornes étroites que nous nous sommes prescrites, nous nous contenterons de dire que les Portugais avoient porté si loin leurs conquêtes & leurs découvertes, qu'ils possédoient l'espace de quatre mille lieues de Païs le long des Côtes, depuis le Cap de Bonne

Bonne Espérance en Afrique, jusqu'au Cap de Liampo ou Ning-Po à la Chine; non compris les Côtes de la Mer Rouge & du Golphe Persique, qui font encore une étendue de douze cens lieues.

Dénombrement de ces conquêtes.

En effet ils possédoient depuis le Cap de Bonne Espérance jusqu'à la Mer Rouge, le Monomotapa, dont le Monarque est Souverain de toutes les Mines d'or de l'Afrique; Sofala, Mozambique, Quilloa, Pemba, Mélinde, Pata, Brava & Magadoxa. Depuis la Mer Rouge jusqu'au Golphe Persique est la Côte de l'Arabie, où ils avoient bâti le Fort de Maskan. Entre le Golphe Persique & les Indes sont les Royaumes d'Ormus, de Guadel, & de Sinde, avec une partie de la Perse & du Royaume de Cambaye, où les Portugais donnoient la loi à cause des Forts qu'ils avoient à Bandel & à Diu. Depuis le Fleuve Indus jusqu'au Cap de Comorin les Souverains étoient bridés par les Forts de Daman, d'Assarim, de Danu, de Saint-Gens, d'Agazim, de Maim, de Manera, de Trapor & de Bazaim. Les Portugais avoient encore les Villes de Tana, de Karanja, celle de Chaul soutenue par le Fort de Morro, & conquirent la Ville de Goa, fameuse par sa grandeur & par ces feux continuellement attisés par le Tribunal de l'Inquisition.

Description de Goa.

Goa est située dans une Ile, & environnée d'un mur qui est fortifié par six Châteaux redoutables. De l'autre côté de la Rivière, on a bâti le Chateau de Bardes. A l'opposite du Château de Danguim est le Fort de Nerva avec une bonne Ville; & dans une autre partie de l'Ile, le Fort

de Rachol avec la Ville de Salſet.

Suite du détail des conquêtes des Portugais.

En continuant de ſuivre la Côte, les Portugais avoient les Forts d'Onor, de Barſelor, de Mangabor, de Cananor, de Granganor & de Cochin. Les Portugais ont auſſi pénétré depuis le Cap de Comorin juſqu'au Gange, où ſont les Forts de Negapatam & de Maſulipatan, & la Ville de Méliapor. Tout plioit ſous eux depuis le Gange juſqu'au Cap de Singapara, où ſont les Royaumes de Bengale, de Pégu & de Tanazarim, & leur Ville de Malaca étoit le Magaſin où les richeſſes des environs alloient ſe répandre. Enfin ils avoient entre le Cap de Singapara & Liampo la Ville de Macao, & dans l'Ile de Ceylan la Ville & le Fort de Columbo, Manar, Gale & pluſieurs autres Lieux.

Perte de ces conquêtes.

On peut juger par ce détail, quelles furent les richeſſes & la puiſſance de la Nation Portugaiſe pendant que la fortune préſidoit à ſes entrepriſes. Mais ce prodige de grandeur & de puiſſance n'a été que paſſager, enſorte qu'il n'en reſte aux Portugais que le ſouvenir amer, avec quelques établiſſemens, dont ceux de Goa & de Diu ſont les principaux qui ont échapé à l'activité des Anglois, des François & des Hollandois.

1551. Windham eſt le prémier Anglois qui aborde en Afrique.

Le ſuccès des Portugais dans leurs expéditions en Afrique & aux Indes Orientales étoit trop éblouiſſant pour ne pas faire tomber d'autres Puiſſances de l'Europe dans la tentation de fournir la même carrière. Les Anglois furent de ce nombre. Le Capitaine Thomas Windham eſt le prémier d'entre eux qui ait pris ſon eſſor vers le

Sud.

Sud. En 1551, il fit voile pour Maroc, où il arriva: on ignore les particularités de ce prémier voyage. L'année suivante il entreprit un autre voyage à Saffi, & à Santa Cruz.

Prémier voyage des Anglois en Guinée.

La jalousie s'empara bientôt des Portugais; ils menacèrent les Anglois de les traiter en ennemis, s'ils reparoissoient aux mêmes lieux. Windham, peu intimidé de ces menaces, forma l'année d'après le dessein d'aller jusqu'en Guinée avec trois Vaisseaux montés de cent quarante hommes. Il fit le commerce de l'Or le long de la Côte. Delà il s'avança jusqu'à Benin pour y charger du Poivre; mais son retour ne fut point heureux.

1554-1558. Autres Voyages faits avec succès. Lettres Patentes de la Reine Elisabeth.

En 1554, Jean Lok fit le voyage de Guinée avec trois Vaisseaux; il en raporta une quantité considérable d'Or & d'Yvoire. Ces entreprises furent renouvellées presque tous les ans par d'autres Navigateurs. Elles devinrent plus étendues & plus brillantes en 1585 & les années suivantes, que certains Marchands ayant communiqué des vues plus régulières à la Reine Elisabeth, obtinrent de cette Princesse des Lettres Patentes pour le commerce de Barbarie. Ils furent obligés d'user de précaution & d'armer comme en tems de Guerre, parce que les Portugais ne les voyoient jamais paroître sans employer la force ou la trahison pour les détruire.

En 1588, ils obtinrent une autre permission de la Cour pour le Commerce de Guinée, entre les Rivières de Sanaga & de Gambra.

1591. Lancastre pénètre

Dans la suite les Anglois conçurent de bien plus hautes espérances, & ne regar-

avec une Flote jusques dans les Grandes Indes, & s'empare d'un riche Vaisseau Portugais.

dèrent plus le Commerce d'Afrique que comme un voile pour cacher le véritable objet de leur Navigation. C'étoit de parcourir les riches Contrées des Grandes Indes. Lancastre avec une petite flotte de trois vaisseaux fut le prémier des Anglois qui affronta les périls de ce voyage. Ayant passé près de Mozambique, il gagna l'Ile de Comore, où trente des siens furent assassinés par les Maures. Il croisa quelque tems aux environs de Zanjibar. Il dirigea dans la suite ses voiles vers les Iles de Nicobar. Lancastre visita la Côte de Malaca, où il se trouva copieusement dédommagé de ses peines & de ses pertes par la prise d'un Vaisseau Portugais richement chargé pour le compte des Jésuites.

Raynolds termine son voyage aux Côtes d'Afrique.

Tandis que Lancastre étoit à lutter contre les vents & les flots, Raynolds étoit parti d'Angleterre pour les Indes Orientales; mais son voyage se termina aux Côtes d'Afrique par les hostilités continuelles des Portugais.

1592. Flote marchande accompagnée de Vaisseaux de guerre. Prise d'une Caraque richement chargée.

La Reine Elisabeth, piquée du peu de succès de sa Nation dans les Indes, fit équiper deux Vaisseaux de guerre, qu'elle joignit à douze Vaisseaux Marchands, qui n'avoient attendu que l'arrivée de Raynolds pour se mettre en Mer sur ses informations. Cette flotte eut toujours l'avantage sur les Portugais & les Espagnols qui leur étoient joints. La plus considérable de ses prises fut la Caraque, nommée la Madre de Dios, une des plus monstrueuses masses que le Portugal eût en Mer. Elle étoit de dix-huit cens tonneaux de port, dont neuf cens consistoient en richesses de toute espèce.

1601-1602. Formation

Jusque-là les Anglois ne s'étoient encore en-

enrichis que par leurs pirateries. Mais il se forma en 1601 une puissante Societé de Marchands sous le nom de Compagnie des Indes Orientales, avec tous les avantages qu'elle pouvoit espérer de la protection de la Cour. La Reine accorda des Lettres Patentes, qui ouvroient sans exception ce Commerce à la Compagnie. Quatre grands Vaisseaux furent équipés pour cette destination. Lancastre, qui avoit déja fait le voyage de l'Inde, en fut l'Amiral, partit des Côtes d'Angleterre en 1601, & arriva au Port d'Achin au mois de Mai 1602. Ce fut là le prémier & le principal théatre de ses expéditions.

d'une Societé de Marchands sous le nom de Compagnie des Indes Orientales. Flote commandée par Lancastre, & ses expéditions.

Le Roi du Païs fit à Lancastre un acueil des plus gracieux. L'Amiral obtint de lui que les Anglois jouïroient dans le Royaume d'Achin d'une entière liberté pour leurs personnes, leurs biens & leur Commerce; qu'ils seroient exemts des Droits d'Entrée & de Sortie; que s'il arrivoit à leurs Flotes quelque accident, qui les mît en danger, ils seroient secourus, eux & leurs Marchandises, par les Vaisseaux du Païs; qu'en cas de mort, ils auroient la liberté de disposer de leurs biens & de leurs effets par testament; qu'ils exerceroient la Justice suivant leurs usages, sur les Criminels de leur Nation qu'on recevroit leurs plaintes, & qu'on leur acorderoit satisfaction, lorsqu'ils seroient offensés par les habitans du Païs; qu'on ne mettroit jamais de prix forcé sur leurs Marchandises, & qu'enfin ils jouïroient perpétuellement de la liberté de conscience. Lancastre visita aussi la Ville de Bantam, où il établit un Comptoir. En 1609 il en fut établi un autre à Banda

Etablissement des Anglois au Royaume d'Achin. Comptoirs à Bantam & à Banda.

da par les soins de l'Amiral Keeling.

Les Anglois trop foibles pour s'opposer ouvertement aux entreprises des Hollandois.

Les Hollandois commençoient dans ce Païs à se donner une grande autorité. Les Anglois étoient trop foibles pour s'opposer à leurs entreprises. Ils n'étoient point encore parvenus comme les Portugais & les Hollandois à posséder des Ports, des Villes ou des Provinces dans les Indes. Dans leurs prémiers voyages, ils avoient affecté de ne point entreprendre sur la liberté d'aucune Nation, & de ne paroître nulle part avec la qualité d'Ennemis & de Conquérans. Mais reconnoissant de jour en jour que ce desintéressement leur étoit préjudiciable, ils pensèrent sérieusement à embrasser un systême opposé, & donnèrent ordre à l'Amiral Sharpey de faire ses remarques sur les Païs & les Lieux particuliers où l'Angleterre pouvoit former quelques établissemens.

1612. Les Anglois bâtissent un Magasin à Patane, & établissent un Comptoir au Japon.

En 1612 les Anglois formèrent un établissement & bâtirent un Magasin à Patane. Ils obtinrent le même avantage à Siam, où le Capitaine Effington aborda en 1612. Le nommé Saris, qui avoit été Facteur des Anglois à Bantam en 1608, eut dans la suite le commandement de quelques Vaisseaux avec lesquels il aborda au Japon, où il lui fut permis d'établir un Comptoir. Les Hollandois étoient déja puissans dans ce Païs. Leur Amiral Westerwood fit déclarer solemnellement la Guerre aux Anglois, avec ordre à tous ses gens de prendre leurs Vaisseaux, de se saisir de leurs Marchandises, de les poursuivre & de les tuer comme leurs plus mortels ennemis. Il en couta la vie à quelques Anglois.

En Afrique, sur la Côte Occidentale, les An-

Anglois avoient laissé passer en d'autres mains leur établissement sur la Rivière de Gambra; mais leur Commerce leur fut restitué par la Paix de Ryswic. Ils y ont un Fort, nommé le Jamesfort, pour soutenir leur Commerce. Le Jamesfort est situé dans une Ile environnée de fortifications & de grosse Artillerie, où il y a 30 à 40 pièces de canon avec de grands Magasins, des logemens pour le Gouverneur, les Facteurs, les Ecrivains, les Officiers, les Soldats, les Artisans & les Esclaves du Fort. Il y a pour les Nègres, qui sont employés dans le Commerce, une maison qui en contient deux cens.

Etablissement des Anglois sur la Rivière de Gambra.

Les Anglois ont aussi beaucoup de Comptoirs sur la Côte Méridionale de Guinée. Ils y ont plusieurs Forts, dont le plus considérable est le Cap Corse. Tous les Facteurs de cette Côte trainent une vie languissante, & c'est en partie de leur misère que le Directeur, qui seul ne manque de rien, tire son embonpoint. Le long de la Rivière de Sierra Léona sont plusieurs Comptoirs apartenans aux Anglois, dont le principal est dans l'Ile de Bense. La Rivière de Sierra Léona est remplie de toutes sortes de poissons, tous d'une fort bonne espèce. La Nation Angloise avoit un Comtoir à Scherbro, qui a été transporté à la Jamaïque pour quelques démêlés entre les Facteurs Anglois & le Roi du Païs. On se sépara assez brutalement, & les épaules de Sa Majesté essuyèrent quelques coups de bâton. Dans le Païs de Juïda les Anglois avoient un Comptoir à Sabi, Ville que les François ont nommée Xavier; mais il a été détruit dans une révolution que les guerres

Comptoirs qu'ils ont sur la Côte de Guinée.

guerres ont causée dans le Païs.

Leurs Etablissemens sur la Côte d'Or.

Les Anglois ont des Forts & des Etablissemens considérables sur la Côte d'Or. A Dicksove, qui se nomme proprement Jusiamma, ils ont construit un Fort en 1611, après avoir plusieurs fois disputé le terrain aux Brandebourgeois. Ce Fort, comme tous ceux de la même Côte, est subordonné au Château du Cap Corse. Dans le Païs d'Auta est le Fort de Sukkoudi, qui apartient aux Anglois. Il s'est relevé de ses ruines depuis l'an 1700; les Hollandois qui s'en étoient rendus maîtres, l'avoient détruit. Il est situé sur une Colline, à cinquante pas de la Mer, entre deux Forts Hollandois, celui de Tokorari à l'Ouest, & celui de Sama à l'Est.

Forts dans le Royaume de Commendo.

Dans le Royaume de Commendo sont deux Forts de même nom, dont l'un apartient aux Anglois. A l'exception du Cap Corse, Commendo est le principal Fort que les Anglois aient sur la Côte d'Or. Le Fort de Schido, qui leur apartient, est environ quatre lieues à l'Est de Barku; mais il mérite moins le nom de Fort que de Comptoir.

Sur la Côte des Esclaves.

Sur la Côte des Esclaves, que les Navigateurs Européens étendent depuis Rio da Volta, où finit la Côte d'Or, jusqu'à Rio Lagos dans le Royaume de Benin, l'Europe n'a que trois Etablissemens. Le prémier, qui se nomme Quita, est un Comptoir Anglois de la Compagnie Royale d'Afrique, éloigné de quinze lieues à l'Est de Lay ou d'Alampo sur la Côte d'Or. Le second se nomme Juïda. Les Anglois y ont un Comptoir & un Fort. Le troisième Etablissement, qui s'appelle Jakin, est un Comptoir Anglois, trois lieues à l'Est de Juïda; mais diverses

rai-

raisons l'ont fait abandonner sans qu'on ait pensé depuis à le rétablir.

Dans le Royaume de Benin est la ville d'Arébo ou d'Arbon, où les Anglois avoient autrefois leur Comptoir avec des Mercedors & des Fiadors, qui sont une espèce d'Agens du Païs; mais la négligence des Anglois pour cette partie de leur Commerce, ayant laissé tomber leur Comptoir en ruine, leurs Facteurs se sont unis dans la même demeure avec ceux de Hollande.

Dans le Royaume de Benin.

Vers l'an 1700 les Anglois formèrent un Etablissement à Kapinda. On compte encore parmi leurs Etablissemens, Philipps Stower, Fort Royal, Pointe de la Reine Anne, Annischan, Anamabo, Agga, Tantumguery, Winueba, Akva, Riovalta, Quita, & Kabenda.

Quoique les Anglois aient fréquenté le Cap de Bonne Espérance bien auparavant les Hollandois, ces derniers s'en sont emparés. Il y a toute apparence qu'ils ne concevoient pas de quel avantage cet Etablissement pouvoit être pour le Commerce de l'Inde. A la vérité, Ste. Helène, où les Anglois s'établirent dans la suite, étoit un lieu fort commode pour les rafraichissemens; mais cet Etablissement ne vaudra jamais celui du Cap de Bonne-Espérance.

Les Anglois ont fréquenté le Cap de Bonne-Espérance avant les Hollandois; mais ils n'en ont pas connu l'avantage.

Les retraites les plus avantageuses des Anglois sont celles qu'ils ont à Madras, à Surate, à Bombai, à Amadabat, à Bander-Abassi, Port où se fait aujourdhui tout le Commerce maritime de la Perse, & qu'ils aidèrent le Sophi à former par la ruine de l'Etablissement des Portugais à Ormus.

Principales retraites des Anglois aux Indes.

La France n'a pensé que fort tard à former des Etablissemens dans les Indes Orientales. Mais le Commerce qu'elle y fait aujourd-

Les François commencent tard à former

des Etablissemens dans les Indes Orientales. La Compagnie d'Orient.

jourdhui est considérable. La Compagnie d'Orient est devenue depuis quelque tems l'objet de l'attention des François. Son crédit augmente chaque jour par les Etablissemens nouveaux qu'elle s'y assure, & par les richesses qu'elle en retire.

Le Poste de Mahé au Malabar.

C'est du Poste de Mahé au Malabar, proche de Calicut, que la France tire sa meilleure provision de Poivre.

Pondichéry sur la Côte de Coromandel.

Mais le plus bel Etablissement que les François aient aux Indes Orientales c'est Pondichéry ou Pontichéry. Cette Ville est située sur la Côte de Coromandel, à la bande de l'Est de la Presque-Ile des Indes, en deça du Gange. On y voit une Forteresse régulière, & où il ne manque aucun des ouvrages nécessaires pour une bonne défense. La Ville est grande, & les rues sont tirées au cordeau. Dans quelques-unes des rues, on voit de belles allées d'arbres, à l'ombre desquels les Tisserans travaillent ces Toiles de Coton si fort estimées en Europe.

Les Hollandois prennent cette Ville, & la rendent.

En 1693 les Hollandois se rendirent maîtres de Pondichéry, mais ils restituèrent cette Place aux François environ cinq ans après.

Marchandises que les François tirent des Royaumes Indiens.

La Ville de Pondichéry, les Loges de Masulipatan, & divers autres Comptoirs situés sur la même Côte, mettent les François à portée de tirer à propos de tous les Royaumes Indiens, le Ris, le Cardamome, l'Acier, le Coton en bourre, le Coton filé avec une délicatesse supérieure à celle des Européens, les Mousselines, les Toiles peintes & imprimées avec des moules, ou peintes avec plus d'agrément au pinceau, les Diamans de Visapour & de Golconde, & bien d'autres marchandises qu'elle revend

d'Inde

d'Inde en Inde, ou d'une Presque-Ile à l'autre. Par-là elle répare le desavantage inévitable de faire les prémiers achats argent comptant, parce que les Habitans de la Presque-Ile d'Inde font peu d'usage des Laines & des Marchandises Européennes.

Poste de Chandernagor auprès d'Ougli; & ses avantages.

Le Poste de Chandernagor que la France possède auprès d'Ougli, aux Bouches du Gange, lui ouvre la porte de tout le Mogol, d'où elle tire les Velours, les Brocards, les beaux Camelots, le plus parfait Indigo, le Salpêtre, le Borax, la Gomme Laque, le Musc, & la Rhubarbe qu'on y aporte du Boutan & de la Tartarie.

Comptoir de la Compagnie Françoise à Mergui.

Par le Comptoir que la Compagnie Françoise maintient à Mergui, sur la Côte Occidentale de la Presque-Ile de delà le Gange, elle peut encore faire trafic des Rubis, & de toutes les Pierreries figurées de Pégu & d'Ava; comme aussi de l'Arèque & du Bétel, drogue que les Indiens mâchent sans cesse; de l'Etain, des Bois de charpente, de l'Ecaille de Tortue, & de bien d'autres marchandises qui ont cours à Saiajutaia, Capitale de Royaume de Siam, sur le Fleuve de Ménam.

Commerce qu'elle fait à la Chine.

La Compagnie Françoise fait une échange, souvent très profitable, de l'Argent contre l'Or, au Royaume de la Chine.

Ses deux Iles Maurice & de Bourbon.

Ses deux Iles Maurice, & de Bourbon, à l'Orient de Madagascar, sont le commode entrepôt de ce qu'elle envoie d'Europe, & de ce qu'elle raporte de l'Orient.

Etablissement des Hollandois dans les Indes Orientales:

Il n'y a pas d'apparence que les Hollandois eussent cherché à s'établir dans les Indes, si l'Espagne n'eût mis tout en œuvre pour leur ôter les moyens de subsister, non seulement en les bannissant de ses Ports, mais

& ce qui y a donné lieu.

mais encore en désolant leur païs par le fer & par le feu, & en soumettant leurs personnes aux rigueurs de l'Inquisition. Le plus grand malheur qui ait pu arriver au Portugal, est d'avoir été réduit en Province d'Espagne sous Philippe II en 1580, & d'être demeuré daus cet état jusqu'en 1640, qui est l'année du rétablissement de la Famille de Bragance sur le Trône de Portugal. Les Hollandois qui durant cet intervalle travaillèrent à s'affranchir du joug des Rois d'Espagne, & ne furent reconnus par l'Espagne pour un Etat libre qu'à la Paix de Munster en 1648, ne trouvèrent de ressource que dans le Commerce d'Orient, lorsque l'Espagne & le Portugal leur eurent fermé leurs Ports qui les faisoient vivre auparavant. Ils traitèrent par-tout les Portugais comme Espagnols; ils leurs enlevèrent leur Commerce, avec leurs plus beaux Postes; ensorte que les Portugais dépouillés de tout, & réduits en Orient presque aux seules Places de Macao & de Goa, auroient perdu les principaux soutiens de leur Etat sans le Commerce d'Afrique, & sans la conquête du Brésil, qui les console de leur perte, si même elle ne les en dédommage.

1592. Tentative des Zélandois pour pénetrer dans les Indes par le Nord.

Ce furent les Zélandois qui s'avisèrent les prémiers en 1592, de s'ouvrir une route aux Indes Orientales. On regarde comme les auteurs de ce grand projet, Jaques Valk, Christofle Roeltius, l'un Trésorier, l'autre Pensionaire des Etats de Zélande, & divers Marchands. Mais pour éviter d'un côté la rencontre des Espagnols & des Portugais, & de l'autre les incommodités qui se rencontrent ordinairement près de la Ligne, ils

ils résolurent de chercher un passage vers le Nord, afin de côtoyer la Tartarie, le Catay, & dela descendre dans la Chine & dans les Indes. L'exécution de ce dessein fut commise à deux grands hommes de mer, Guillaume Barentsz & Jaques Heemskerk, & à quelques autres.

Cette expédition n'ayant pas eu le succès dont on s'étoit flatté, il se forma à Amsterdam en 1595, une Compagnie de Marchands, sous le nom de *Compagnie des Païs lointains*, dont les Directeurs envoyèrent aux Indes quatre Vaisseaux, qui furent de retour en Hollande deux ans & quatre mois après leur départ.

1595. Compagnie des Païs lointains. Flote de 4 Vaisseaux.

Après ce prémier succès, d'autres Marchands s'étant joints à cette Compagnie, on équipa une Flote de huit Vaisseaux, qui partit du Texel l'an 1598, sous le commandement de l'Amiral Jaques van Nek.

1598. Flote de 8 Vaisseaux.

Il se forma en même tems en Zélande une Compagnie, qui équipa quelques Vaisseaux, & les fit partir pour les Indes. A Rotterdam on mit en mer cinq Vaisseaux sous la conduite de l'Amiral Jaques Mahu, pour aller aux Moluques par le Détroit de Magellan & par la Mer du Sud.

Flotes marchandes équipées en Zélande & à Rotterdam.

La Compagnie d'Amsterdam, sans attendre le retour des huit Vaisseaux qu'elle avoit envoyés aux Indes, en équipa trois autres, qui firent voiles le 4 Mai 1599, sous le commandement de l'Amiral Etienne van der Hagen. D'autres Marchands de la même Ville, la plupart Brabançons, ayant formé une nouvelle Compagnie, équipèrent quatre Vaisseaux, qui partirent au mois de Décembre 1599, avec quatre autres, qui apartenoient à l'ancienne Compagnie. Ces huit

1599-1600. Autres Flotes équipées à Amsterdam par d'autres Compagnies.

huit Bâtimens revinrent deux ans après fort richement chargés. Mais avant leur retour, cette nouvelle Compagnie en équipa encore deux, & l'ancienne y en joignit six, qui tous ensemble mirent à la voile l'an 1600, sous le commandement de Jaques van Nek.

Inconvéniens de ces différentes Compagnies.

Tant de Compagnies, qui se formèrent presque à la fois, se nuisirent bientôt les unes les autres. Souvent elles chargeoient toutes en même tems, des Vaisseaux pour un même Port, ce qui faisoit baisser le prix des marchandises, & causoit par conséquent un très grand préjudice aux Entrepreneurs.

Toutes ces Compagnies réunies en une seule.

Pour remédier à ces inconvéniens, Messieurs les Etats de Hollande convièrent ces Compagnies à s'unir toutes ensemble pour n'en faire qu'un seul Corps. Tous les Intéressés aquiescèrent à cette proposition, & c'est ce qui donna lieu à l'Etablissement de la Compagnie Générale des Indes Orientales.

1602. Octroi accordé à la Compagnie Générale.

Le Traité qui se fit alors, fut confirmé par l'Octroi des Etats Généraux pour 21 ans, à compter du jour de la datte, qui étoit le 20 de Mars 1602. Cette Compagnie ainsi autorisée par l'Etat fit alors défendre à tous les Négocians particuliers des Provinces-Unies de négocier dans les Indes Orientales, depuis le Cap de Bonne-Espérance jusqu'à l'extrémité de la Chine.

1603. Fonds que fit cette Compagnie. Villes qui y ont part.

Cette Compagnie fit un Fonds de six millions quatre cens quarante mille deux cens florins, lequel fut employé à l'équipement de deux Flotes, l'une de 14 Vaisseaux, qui partit de Hollande au mois de Février 1603, & l'autre de 13, qui partit au mois de Décembre de la même année.

Les

Les Villes de la Province de Hollande, & la Province de Zélande participent à ce Fonds de la manière suivante.

Amsterdam	pour la $\frac{1}{2}$	—	3686430 florins.
La Zélande	pour $\frac{1}{4}$	—	1275653
Delft	pour $\frac{1}{16}$	—	466562
Rotterdam	pour $\frac{1}{16}$	—	174562
Hoorn	pour $\frac{1}{16}$	—	268430
Enchuysen	pour $\frac{1}{16}$	—	568563

L'entier Capital est de 6440200 florins.

Quoiqu'on dise ici que la moitié, à laquelle Amsterdam participe dans le Fonds capital de 6440200 florins, se monte à 3686430 florins, cependant cette moitié ne se monte qu'à 3220100 florins, & les autres portions montent aussi plus ou moins. Mais la Compagnie fait toujours ses comptes & répartitions sur le pied de ces sommes; ce qu'il est bon de remarquer, afin qu'on ne se trompe pas en voulant prendre la $\frac{1}{2}$, le $\frac{1}{4}$, ou le $\frac{1}{16}$ des 6440200.

Profit des deux prémières Flotes.

Au retour des deux Flotes la Compagnie fit des profits considérables, & elle se trouva bientôt en état de faire la guerre aux plus grands Rois de l'Orient, & d'enlever aux Portugais une bonne partie des Postes qu'ils occupoient dans les Indes.

Idée de cette Compagnie.

En Hollande cette Compagnie est dépendante des Etats; mais aux Indes elle est Souveraine sous les Etats Généraux, & y agit pour la Paix & pour la Guerre comme le Général & son Conseil le trouvent bon. Elle entretient dans les Indes beaucoup de Troupes reglées. Le Général, qui fait sa rési-

résidence à Batavia, n'est que pour trois ans; mais il est quelquefois continué pour toute sa vie. Batavia est la Capitale de l'Empire des Hollandois dans les Indes. Cette Ville si fameuse par sa puissance & par son commerce est dans l'Ile de Java. Elle est grande, bien bâtie, bien fortifiée.

Comment elle est gouvernée.

La Compagnie est gouvernée par une Assemblée que l'on nomme des Dix-sept, comme s'ils représentoient les 17 Provinces des Païs-bas. C'est dans cette Assemblée qu'on délibère, à la pluralité des voix, sur l'équipement des Vaisseaux, sur les répartitions, & généralement sur toutes les affaires de conséquence qui concernent la Compagnie.

Marchandises qu'elle tire des Indes.

Les principales marchandises que les Hollandois retirent des Indes Orientales, sont le Poivre, le Salpêtre, la Canelle, la Muscade, le Gérofle, les Toiles de Coton, la Soie de Perse, de Bengale & de la Chine, les Armoisins, le Cuivre du Japon, l'Etain, plusieurs sortes de Drogues, le Musc, l'Ambre, les Perles, les Diamans, &c. Il y a des fruits qui ne se cueillent que dans les Iles Moluques, & dont le négoce appartient en propre aux Hollandois. Ces fruits sont le Gérofle, la Muscade, la Fleur de Muscade, ou le Macis. La Compagnie en débite beaucoup plus aux Indes qu'en Europe.



CHA-

CHAPITRE XIII.

Histoire des Expéditions & des Etablissemens des Espagnols, des François, des Anglois, des Portugais & des Hollandois en Amérique.

Idée des vues, des projets, des démarches de Christophle Colomb, Auteur de la découverte de l'Amérique.

L'Amérique, ce vaste Continent, qui fait une des quatre parties du Monde, seroit peut-être encore inconnue de nos jours, si Christophle Colomb n'eût surpassé les hommes ordinaires par son courage & sa constance, autant que par l'étendue de ses idées. C'étoit un Génois né sans fortune. Il chercha à s'en faire une sur les Mers. Après 40 ans de Navigation, il se trouva aussi pauvre que le prémier jour. Mais les profondes connoissances que l'expérience, jointe à une étude sérieuse & méthodique lui avoit aquise dans son art, devoient découvrir à ses yeux des trésors immenses. Ses observations lui avoient donné plus que des conjectures sur l'existence de nouvelles Terres & d'un nouveau Monde à l'Occident. Il jetta sur le papier ses idées & les communiqua à la République de Gênes. Colomb, loin de voir sa Nation disposée à donner les mains à l'exécution de son projet, se retira avec la honte d'être regardé comme un visionaire ou comme un redresseur. Il eut une réception peu différente à la Cour de Portugal. Il étoit réservé à celle d'Espagne, où il se rendit, d'agréer son projet, & de lui procurer tous les

les moyens propres à le conduire à l'exécution.

1492. Colomb part de Palos. Danger qu'il court dans son voyage.

Colomb, décoré du titre d'Amiral & de Viceroi des Terres dont il devoit faire la découverte, partit de Palos en Aout 1492, avec trois Vaisseaux qu'on avoit armés pour lui. Il n'y avoit encore que trois semaines que Colomb étoit en mer, lorsque les Equipages saisis de frayeur demandèrent à retourner en Espagne, menaçant de jetter Colomb à la Mer, s'il n'y consentoit pas. Il les calma du mieux qu'il put; mais la disposition des esprits changea tout à coup à la vue de nouvelles Terres, & les Matelots se prosternèrent comme en adoration devant Christophle Colomb, que quelques jours avant ils avoient chargé de reproches & d'injures accompagnées de menaces de le faire périr.

Il aborde à l'Ile de Guanahani, ou San Salvador.

La Terre que l'on découvroit étoit l'Ile de Guanahani, l'une des Lucayes. Christophle Colomb y descendit & en prit possession. Les Insulaires furent comme pétrifiés de surprise à la vue de ces nouvelles figures ambulantes & parlantes. Christophle Colomb & les siens, quoique mal propres & goudronnés, passoient pour des Divinités bienfaisantes. Ceux-ci, après avoir fait leurs libéralités, qui consistoient en grelots & autres bagatelles encore de moindre valeur, se retirèrent sur leurs Vaisseaux chargés de coton & couverts d'une multitude de Peroquets.

Ses premières découvertes.

Christophle Colomb aperçut à quelques lieues delà les Iles de la Conception & de la Fernandine; c'est ainsi qu'il les nomma. Il aborda ensuite à l'Ile de Cuba, & visita le Païs, où il trouva beaucoup de Villages

&

&· de Hameaux. L'Or que les Insulaires tiroient de Cibao y étoit très commun. L'Ile de Hayti & une autre à laquelle Christophle Colomb donna le nom de la Tortue, s'étoient encore offertes à ses yeux. Il visita plusieurs Ports de l'Ile, où les habitans apprivoisés par des libéralités faites à peu de frais, lui faisoient acueil. Mais rien ne sauroit égaler celui que lui fit au Cap François un des Rois de l'Ile, nommé Goacanaric. Christophle Colomb fut étonné de voir la prodigieuse quantité d'or qu'on lui apportoit de toutes parts.

Son départ d'Amérique pour l'Espagne où il est reçu avec distinction.

Colomb, après avoir eu des preuves aussi parlantes de l'utilité de ses découvertes, se hâta d'en porter lui-même la nouvelle en Espagne. Il laissa à Puerto Réal une petite Garnison de trente-huit hommes logés dans une espèce de Forteresse qu'il avoit fait construire, & mit à la voile en Janvier 1493. A son arrivée en Espagne il fut reçu avec les plus grandes acclamations de joie, & on lui rendit presque les mêmes honneurs qu'au Roi.

Second Voyage de Colomb en Amérique, & ses nouvelles découvertes.

Colomb ne tarda pas à faire un second voyage. Il partit d'Espagne au mois de Septembre, & dans le seul mois de Novembre il fit la découverte de huit Iles. La Dominique, la Desséada, Marigalante, la Guadeloupe, Montserrat, Antigoa, St. Christophle & Porto Ricco furent les noms qu'il leur donna. Il alla ensuite mouiller à Puerto Réal, où il ne trouva plus ni Château ni Garnison, les Espagnols ayant été tués par les Insulaires, qui étoient mécontens de leurs procédés. Christophle Colomb fit ensuite la découverte de Sant Yago

ou Jamaïque, & d'une autre Ile nommée Mona, située entre l'Espagnole & Portoric. Divers incidens retardèrent les progrès de Christophle Colomb jusqu'en 1498, qu'il découvrit une Ile qu'il nomma la Trinité. Arrivé à la Terre ferme, qu'auparavant il avoit prise pour une Ile, il donna à la côte le nom de Paria. Il trouva ce Païs fort agréable. Les Naturels en étoient bien faits, & d'une humeur douce & sociable. Il avança vers le Nord, pour entrer dans le Golphe, où on lui avoit dit que l'on pêchoit des Perles, & il en donna le nom à l'Ile qui le garde encore; c'est la Marguerite. Les découvertes qui suivirent furent celles des Iles de Cochem & de Cubagula.

Colomb de retour en Espagne est payé d'ingratitude.

Christophle Colomb de retour en Espagne fut payé d'ingratitude. Les Grands du Royaume qui l'avoient appuié de leur crédit, furent les prémiers à le desservir, peut-être parce qu'il ne leur avoit point donné de part à sa bonne fortune. La Viceroyauté des Iles lui fut enlevée, & on protégea ensuite Améric Vespuce, qui après avoir fait une apparition dans ces nouvelles Terres en 1499, eut l'éfronterie de se donner pour l'Auteur de la découverte de ce Nouveau Monde; & pour accréditer l'imposture, du nom de l'imposteur Améric, on forgea celui de l'Amérique, que l'on a donné à cette partie du Monde qui fait le sujet de cette histoire.

1499. Améric Vespuce donne son nom au Nouveau Monde.

Troisième Voyage de Colomb. Autres découvertes qu'il fait.

Ces disgraces n'empêchèrent pas Christophle Colomb d'entreprendre un nouveau voyage avec le seul Titre d'Amiral, qu'on lui avoit laissé. En 1502 il découvrit l'Ile de Marinino, qu'il nomma la Martinique. L'Isthme de Panama fut enfin la dernière dé-

découverte de Christophle Colomb, qui mourut en Espagne en 1505, après avoir enrichi sa Nation.

1505. Sa mort.

Du vivant de Colomb, deux Espagnols, Ojéda & Bastidas suivirent quelques-unes des routes qu'il avoit prises. Bastidas poussa ses découvertes cent lieues au-delà de ce qu'Ojéda avoit découvert, donna le nom de Cartaghène au Port qui s'appelle ainsi, & où l'on a depuis bâti une Ville de même nom.

D. Diègue, fils de Christophle Colomb, fut fait Amiral, & s'étant uni par son mariage aux Maisons du prémier rang en Espagne, il parvint à recouvrer la place de Gouverneur de l'Ile Espagnole, que l'injustice avoit enlevée à son père. L'Ile de Porto Ricco n'étoit encore qu'une découverte. D. Diègue en fit la conquête. Les habitans étant soumis, les Espagnols ne s'occupèrent qu'à faire tirer l'Or des Mines. Ce Gouverneur fit un Etablissement à l'Ile de Cubagua, près de laquelle il fit pêcher des Perles. Cette Pêche étoit d'un raport considérable, & produisoit près de cent mille Ducats par an. Cette fortune ne fut point durable. Les Plongeurs périrent de fatigue & de débauche. On en fit venir d'autres, mais inutilement, les Perles ayant bientôt disparu de dessus la Côte, l'Ile fut abandonnée. Ses habitans passèrent à la Marguerite, où il se fait encore aujourdhui un petit Commerce de Tabac avec les Hollandois de Curaçao.

D. Diègue, fils de Colomb, est fait Amiral, & Gouverneur de l'Ile Espagnole. Mines d'Or. Pêche des Perles.

L'Espagne n'avoit point encore d'Etablissement dans le Continent ni même dans la Jamaïque. Comme le Continent étoit trop étendu pour être conquis & gouverné par

Le Continent de l'Amérique divisé en deux

Gouvernemens, la Nouvelle Andalousie & la Castille d'Or.

par un seul Chef, on le divisa en deux Gouvernemens, dont l'administration fut confiée à Ojéda & à Nicuessa. Ojéda eut depuis le Cap de la Véla jusqu'à la moitié du Golphe d'Uraba, aujourdhui de Darien, & tout ce Païs fut nommé la Nouvelle Andalousie. Le partage de Nicuessa fut depuis ce même Golphe jusqu'au Cap de Gracias à Dios; & cette Province fut nommée la Castille d'Or.

Expéditions d'Ojéda & de Nicuessa.

La Jamaïque étoit déja conquise par l'Amiral D. Diègue Colomb, lorsque Ojéda débarqua au Port nommé Carthagène, & qu'il avança dans les Terres où les siens périrent de la main des Sauvages. Il fut bientôt vengé par Nicuessa, qui marcha à la tête de 400 hommes vers le Village où les Indiens étoient rentrés. Il les tailla en pièces. Après cette expédition, Ojéda, qui s'étoit séparé de Nicuessa, jetta sur les hauteurs qui sont à la pointe Orientale du Golphe d'Uraba, les fondemens d'une Ville qu'il nomma Saint Sébastien. Les Sauvages firent une irruption sur cette Ville, la réduisirent en cendres, & accablèrent de leurs fleches empoisonnées les Espagnols. Enciso, qui étoit à la tête de ces derniers, se retira avec les débris de sa Troupe sur le bord Occidental de la Rivière de Darien, où, après avoir battu plus de 500 Indiens, & fait un butin considérable en Or & en Coton, il traça le plan d'une Ville qu'il nomma Sainte Marie l'ancienne de Darien. Nicuessa, qui de son côté avoit été exposé à mille dangers sur mer & sur terre, vint rabattre à six lieues de Puerto Bello, où il jetta les fondemens d'une Forteresse qui s'appelle encore aujourdhui Nombre de Dios.

En

En 1511 l'Amiral Don Diègue Colomb résolut de faire la conquête de l'Ile de Cuba, & chargea Velasquez de cette expédition. Celui-ci marcha à la tête de ses troupes réglées, & de trois cens Volontaires, défit un Cacique qui s'opposoit à son passage, & réduisit les autres Indiens à se soumettre. Cette Colonie est une des plus considérables que l'Espagne ait aujourdhui dans le Nouveau Monde. La Floride & les Iles des Martyrs & des Tortues furent découvertes par Ponce de Léon.

1511. Conquête de l'Ile de Cuba, de la Tortue, &c.

Fernandez de Cuba fut chargé de faire de nouvelles découvertes. L'Yucatan en fut le prémier fruit. A peine eut-il approché cette Terre que le rivage fut couvert d'Indiens. Ces Peuples n'étoient point nuds comme les autres, & étoient assez bien armés. Ils étoient couverts d'une cuirasse doublée de coton, & portoient un bouclier. L'Arc, des Fléches, des Couteaux de pierre, la Fronde & une espèce de Lance étoient leurs armes offensives. Ils se battirent avec valeur & en assez bon ordre, ensorte qu'ils contraignirent les Espagnols de se retirer. Fernandez se rembarqua avec tout son Monde, & continuant de côtoyer le rivage, il arriva à une Bourgade que les Indiens nommoient Kimpesch, & où l'on a bâti ensuite la Ville de Campech.

Découverte de l'Yucatan par Fernandez de Cuba. La Ville de Campech.

Ce fut-là que les Espagnols virent sortir d'un Temple des Prêtres singulierement vêtus: ils portoient à la main des rechauds de terre pleins de feu, où ils jettoient de la gomme & en faisoient aller la fumée au nez des Espagnols, en leur disant de s'en aller, parce qu'ils craignoient qu'il ne leur vint à l'idée de les faire mourir. On en-

Cérémonies singulières de quelques Prêtres Indiens. Les Espagnols battus.

tendit bientôt les instrumens de guerre qui sonnoient la charge ; mais les Espagnols, trop foibles pour résister à un nombre prodigieux d'Indiens, se retirèrent, d'autant plus que Fernandez n'avoit point d'ordre d'entreprendre aucun Etablissement, & que les découvertes étoient l'unique objet de sa Mission. Il mit en mer, & après six jours il entra dans une Anse, que les habitans nommoient Potonchan. Les Indiens y battirent les Espagnols à plattes coutures. Quarante de ces derniers demeurèrent sur la place. Fernandez fut lui-même percé de douze fléches. Il eut ensuite le même sort à la Floride, d'où il se rendit à la Havanne, après avoir perdu plusieurs Vaisseaux. Ce fut là qu'il mourut.

Gryalva découvre la Nouvelle Espagne.

Gryalva fut chargé après lui des mêmes expéditions. Il aperçut l'île de Cozumel, & après avoir fait comme Fernandez une descente à Potonchan, qui lui couta la vie de quelques-uns de ses hommes, il se rembarqua. A mesure qu'il avançoit, il découvroit un Païs cultivé & peuplé, les habitans plus à leur aise & plus policés, les édifices plus propres & mieux bâtis. Ce fut ce qui fit nommer ce Païs la Nouvelle Espagne.

Diverses expéditions de ce Conquérant.

Gryalva cherchoit une Rivière, il en découvrit une qui se jette, par deux embouchures, dans ce que l'on a depuis appellé le Golphe de Méxique. Le Commandant mit pied à terre avec les siens, qui étoient en état de défense, & prit possession de ces Terres, en présence des Indiens. Le Cacique ou Souverain du lieu vint à lui, faisant porter à sa suite les présens qu'il destinoit au Commandant. J'aime la Paix, lui dit-il,

il, & c'eſt pour la maintenir entre nous, que je vous prie d'accepter ce préſent & de vous éloigner de ces lieux, de peur que la meſintelligence ne ſe mette entre vos Sujets & les miens. Les Eſpagnols remontèrent dans leurs Vaiſſeaux, prirent à l'Oueſt, & continuèrent de ranger la Côte juſqu'à une Rivière qu'ils nommèrent Rio de Brandéras. Ils furent bien reçus des Indiens, qui habitoient cette Côte, & traitèrent avec eux quinze mille Pézos en Or pour les plus viles marchandiſes. Gryalva prit poſſeſſion de cet endroit avec toutes les cérémonies ordinaires. Pas loin de-là il aperçut une Ile, où il trouva quelques Edifices aſſez beaux, & un Temple ſingulierement conſtruit: il étoit ouvert de tous côtés, & au milieu étoient des Statues curieuſes par leur laideur. On trouva dans ce Temple pluſieurs Cadavres, qui paroiſſoient avoir été ſacrifiés le jour d'auparavant. C'eſt ce qui fit nommer l'Ile, l'Ile des Sacrifices.

Autres découvertes de Gryalva.

Les Eſpagnols deſcendirent dans une autre l'Ile, peu éloignée de celle dont nous venons de parler: elle eſt au Nord de la Véra-Cruz, dont elle forme le Port. Ils y trouvèrent beaucoup d'Or, & la nommèrent St. Jean d'Ulua. Gryalva continua ſes découvertes le long du Golphe du Méxique, & après avoir reconnu les hautes Montâgnes de Tuſpa, il ſe trouva dans la Province de Panuco. Etant entré dans la prémière Rivière qu'il avoit aperçue, il fut attaqué par une Flotte de Canots d'Indiens. Ceux-ci ſe trouvèrent les plus foibles, & périrent preſque tous dans le Combat; ce fut de-là que cette Rivière fut nommée la Rivière des Canots. Gryalva en ſortit

& côtoya la Province de Tlaſcala; mais ayant trouvé les Courans trop forts & trop dangereux, il revint à l'Ile de Cuba.

Expéditions & découvertes de Fernand Cortez.

Fernand Cortez eut le commandement de la Flote en la place de Gryalva. De ſes premières expéditions la plus remarquable fut celle qui couta tant de ſang aux Indiens ſur la Rivière de Gryalva. Ces Peuples, qui avoient fait acueil à celui qui avoit eu le commandement de la Flote avant Fernand Cortez, voulurent s'opposer à la deſcente des Eſpagnols; mais ils furent entierement défaits, & la Bourgade de Tabaſco fut priſe. Ce Combat fut bientôt ſuivi de la Paix. Le Cacique vint lui-même la demander, & fit préſent au Général de vingt Indiennes habiles à préparer le manger: il y avoit même entre elles une fille diſtinguée par ſa naiſſance. Le Cacique reconnut le Roi d'Eſpagne pour ſon Souverain.

Cortez pénètre dans les Etats de l'Empereur du Méxique, qui refuſe de l'écouter.

Cortez continua ſa route vers le Couchant, & aborda à St. Jean d'Ulua. A peine avoit-on jetté l'ancre, que l'on vit arriver deux gros Canots. Les Indiens, qui étoient dans ces Canots, étoient envoyés par le Gouverneur de la Province & par le Capitaine Général de Montézume, Empereur du Méxique. Ils venoient ſavoir le deſſein de Cortez, & lui offrir ce qui pouvoit lui être néceſſaire pour faire route. Cortez leur fit acueil, & les renvoya, en leur diſant, qu'il venoit pour traiter d'affaires importantes avec l'Empereur, & qu'il verroit à ce ſujet le Gouverneur & le Général. Le jour ſuivant Cortez mit pied à terre dans le Continent. On y bâtit des maiſons & une Chapelle, on fit des

des retranchemens, & on se mit à couvert de toute insulte. Le Gouverneur & le Général ne tardèrent pas à venir saluer Cortez, qui leur dit qu'il venoit faire des propositions importantes à l'Empereur du Méxique, & qu'il venoit pour les lui faire en personne. L'Empereur ne voulut point écouter Cortez. Il lui envoya des présens, avec ordre de se retirer de ses Etats. Le Général de l'Empereur n'ayant pu tirer d'autre réponse, Cortez le quitta brusquement, & dès le lendemain on cessa d'aporter des vivres aux Espagnols.

Conseil établi à la Véra Cruz.

Vélasquez ayant révoqué la Commission de Fernand Cortez, celui-ci se fit donner une nouvelle Commission de Général par le Conseil qu'il établit à la Véra-Cruz, Ville qu'il fonda dans une Plaine entre la Mer & Quiabislan. Son prémier soin fut de s'attacher les Caciques ou petits Souverains mécontens de l'Empereur, & de mettre parmi eux la division.

1519. Cortez arrive à México, Capitale du Méxique, & est bien reçu de l'Empereur Montézume.

Cortez continua ensuite sa marche vers México, Capitale de l'Empire, où il entra le 15 de Novembre 1519. L'Empereur Montézume voyant que Cortez évitoit habilement tous les pièges qui lui étoient tendus, prit le parti d'aller au devant de lui, & le fit loger dans son Palais avec sa petite Armée. Il chercha à gagner l'amitié & la confiance de ce Général, dont il ne pouvoit se faire craindre. Chaque jour étoit marqué par de nouvelles fêtes.

Montézume est mis aux fers, & ensuite relâché: il se déclare

Cortez ayant eu avis que les Espagnols de la Véra Cruz avoient été insultés par Qualpopoca, Officier de l'Empereur, commença par s'assurer de la personne de l'Empereur même, fit arrêter Qualpopoca, qui fut

Vassal du Roi d'Espagne.

fut puni de mort en place publique. L'Empereur Montézume fut mis aux fers durant cette exécution, de crainte qu'il ne profitât de cette circonstance pour se délivrer des Espagnols. L'exécution finie, Cortez vint le retrouver, lui ôta ses fers, & lui rendit les mêmes honneurs qu'auparavant. On parvint à inspirer des sentimens d'humanité à l'Empereur. Il cessa d'offrir des victimes humaines dans ses Sacrifices, & la chair humaine ne se servoit plus sur sa table. Enfin on parvint à obtenir de l'Empereur qu'il se reconnût Vassal du Roi d'Espagne, qui fut déclaré successeur héréditaire à l'Empire du Méxique, & Montézume fit la foi & hommage entre les mains de Cortez. Les présens furent préparés & remis à Cortez, à qui l'Empereur fit entendre que son Ambassade étant finie, il étoit tems qu'il se retirât. Le Général, surpris de ce langage, dit qu'il étoit prêt d'obéir, quoique son intention fût de rester.

Cortez est obligé d'en venir aux mains avec les Espagnols, & défait Narvaez.

Vélasquez, Gouverneur de Cuba, outré de voir que Cortez continuât ses expéditions, malgré la révocation de sa Commission, vint à bout de lever en fort peu de tems une Armée fort leste, & de mettre en mer la Flote la plus nombreuse qui fût encore sortie d'aucun Port des Indes. Il en donna le commandement à Pamphile de Narvaez, & lui recommanda sur toutes choses de ne rien négliger pour se saisir de la personne de Cortez, de prendre ensuite le commandement des deux Armées réunies, & de poursuivre la Conquête commencée. Narvaez mit à la voile en Avril 1520. Arrivé à la rade d'Ulua, il mit à terre quelques Soldats pour reconnoître le Païs. Cortez

tez ne tarda pas à se mettre en chemin pour joindre Narvaez, & le détourner de ses desseins, ou par la force ou par la voie de la persuasion. La voie de la Négociation fut inutile. Cortez en vint aux mains avec Narvaez. Celui-ci fut vaincu & fait prisonnier. Cortez l'envoya à la Véra-Cruz sous bonne garde, & profita de l'Armée de cet ennemi, qui se rangea sous ses Drapeaux.

Cortez est assiégé dans le Palais de México par les Indiens.

Cortez en partant de México, y avoit laissé quatre-vingt Espagnols sous les ordres de Pédro de Alvarado; mais en l'absence de Cortez les Méxicains ayant formé une conjuration contre les Espagnols, où cependant l'Empereur n'avoit aucune part, Alvarado, qui en fut prévenu, prit ses mesures pour attaquer les Conjurés, avant qu'ils eussent pris les armes. On en tua & on en blessa un nombre considérable. Cortez arriva sur ces entrefaites. Inutilement essaya-t-il de ramener les Indiens par la douceur; il fut assiégé dans le Palais par une multitude innombrable d'ennemis: plus on en tuoit, plus il s'en présentoit. Ils sembloient renaître du carnage qu'on en faisoit. Cortez montra dans cette occasion un courage & une intrépidité qui se communiquoit à ses Troupes; mais les ennemis étoient supérieurs en nombre. Montézume parut au-dessus des murailles pour appaiser la sédition par sa présence & par ses discours. Elle devint plus forte qu'auparavant. Les Méxicains avoient déja fait choix d'un autre Empereur. Les cris, les injures contre Montézume éclatoient de toutes parts. Une grêle de Flêches fondit sur le rempart où il étoit. Il fut blessé à la

Mort de Montézume.

la tête d'un coup de pierre, & il mourut trois jours après de cette blessure & dans un état de désespoir. Cortez envoya aux Méxicains le corps de leur Empereur. Ils en célébrèrent les funérailles avec beaucoup d'appareil & de cérémonie. Après qu'ils eurent rendu les derniers devoirs à Montézume, ils revinrent avec plus d'ordre & de forces qu'auparavant pour charger les Espagnols.

Quetlavaca est élu Empereur, & a pour successeur Guatimozin.

Les Méxicains avoient couronné Quetlavaca, Cacique, & second Electeur. Il ne régna que peu de jours, & eut pour successeur Guatimozin, Prince belliqueux. Cortez en vint plusieurs fois aux mains avec les Méxicains, qui furent défaits. Il ne remporta la victoire à la Bataille d'Ottumba, que parce qu'il se ressouvint à propos d'avoir ouï dire à Montézume, que l'Etendart Impérial étoit regardé de ces Barbares comme le gage sacré d'un heureux succès. Ayant pris avec lui quelques-uns des plus déterminés, il perça les Bataillons du côté ou étoit l'Etendart, & l'enleva. A peine cet Etendant fut-il entre les mains des Espagnols, que leurs ennemis furent déconcertés & vaincus. Cortez n'avoit plus que 540 Fantassins Espagnols, 40 Cavaliers avec 9 pièces d'artillerie; mais il avoit, outre cela, dix mille Indiens de la République de Tlascala.

Cortez entreprend le Siège de México, & fait l'Empereur prisonnier.

Cortez après avoir chassé de Tezeuco un Usurpateur, pour y rétablir le Roi légitime, entreprit le siège de México, qui dura quatre-vingt treize jours, durant lesquels les Méxicains tentèrent jusqu'à l'impossible pour éviter leur perte & celle de l'Empire. Les Espagnols ne pouvoient gagner le terrein

rein que pied à pied par des chauſſées entrecoupées de foſſés, & de tout ce dont un Peuple ruſé & belliqueux peut s'aviſer. Comme l'Empereur Guatimozin prenoit la fuite, les Eſpagnols le prirent & le firent priſonnier.

Cet évènement aſſura à Cortez la gloire d'avoir ſubjugué un vaſte Empire, qui ſeul étoit capable de faire obſtacle à l'établiſſement des Eſpagnols. Durant ce Siège il ſe donna plus de ſoixante Batailles, toutes ſanglantes; & où périrent plus de cent mille Méxicains. Cortez ſe rendit maître de México. Les Eſpagnols & leurs Alliés prirent l'Or, l'Argent, & tout le butin qu'ils purent trouver. Les Vainqueurs en étoient chargés ſans être raſſaſiés. Les Eſpagnols mécontens de n'avoir pas trouvé les immenſes tréſors de Montézume, dont ils avoient entendu parler, vouloient que leur Général les leur trouvât. Ils allèrent juſqu'à l'accuſer de ſe les être appropriés.

Il ſe rend maître de México après avoir fait périr plus de cent mille Méxicains.

Mais Julien d'Alderete, en ſa qualité de Tréſorier du Roi d'Eſpagne, pouſſa l'affaire plus loin; il voulut qu'on lui cherchât ces bien immenſes dont il devoit recueillir la part du Roi. Cortez, pour ſe mettre à l'abri des reproches de la Cour d'Eſpagne, lui permit de faire ſubir interrogatoire à l'Empereur & à ſon Tréſorier, afin de tirer d'eux ce qu'ils avoient fait de l'Or & de l'Argent de Montézume. Le cruel Tréſorier fit mettre ſur des charbons ardens Guatimozin & ſon Miniſtre, afin de les obliger à déclarer où ils avoient caché ces tréſors. Cortez informé de cette barbarie, fit incontinent retirer Guatimozin de ces tourmens

L'Empereur Méxicain & ſon Tréſorier ſont mis ſur des charbons ardens pour les obliger de découvrir le tréſor de Montézume.

mens, en condamnant l'indigne procédé du Tréforier.

1522. Découverte & Etabliffement dans le Royaume de Méchoacan.

Cortez ajouta à fes découvertes celle du Royaume de Méchoacan, qui fait aujourdhui partie de la Nouvelle Efpagne. Il s'y fit des Etabliffemens par les fages mefures que prit Cortez, & fans répandre de fang. Ce fut ainfi que le Méxique fe foumit peu à peu par les foins de Fernand Cortez, qui mérita les éloges de Charles V, malgré la puiffante cabale qui travailloit à le perdre.

Conquêtes de Balboa. La Mer du Sud découverte par fes foins.

De fon côté Balboa pouffoit fes découvertes & fes conquêtes depuis le Darien jufqu'à Panama. Il fit des courfes dans le Païs de Darien jufqu'à Nombre de Dios, répandant par tout la terreur de fon nom. A fon retour à Ste. Marie il raporta une prodigieufe quantité d'Or. Ce fut par fes foins que la Mer du Sud fut découverte, & tout le Païs jufqu'à cette Mer conquis.

Pédrarias fait trancher la tête à Balboa.

Le Gouvernement de la Province de Darien fut ôté à Balboa & donné à Don Pédro Arias, ou, comme quelqus-uns l'appellent, Pédrarias, Officier de naiffance. Pédrarias ne fut pas plutôt arrivé à fon Gouvernement, qu'il fit regretter fon prédéceffeur. Il commit les plus grandes injuftices, & fit trancher la tête à Balboa, de tous les Efpagnols le plus honnête homme.

Pédrarias porte Pizarre Almagro & Fernand de Luques à entreprendre la conquête du Pérou.

Ce fut Pédrarias qui porta Pizarre Almagro & un Eccléfiaftique nommé Fernand de Luques à entreprendre la découverte du Pérou. Chacun dans Panama regardoit ces Entrepreneurs & ces Affociés comme des fous, qui couroient à leur ruine, lorfque pour cimenter leur affociation, on vit Fernand

nand de Luques, dire la Messe, séparer l'hostie en trois, &, après en avoir pris une partie, donner les deux autres à ses Associés.

Pizarre part en 1524 pour faire la conquête du Pérou.

Pizarre partit en Novembre 1524, & après avoir passé l'Ile des Perles, il trouva douze lieues plus loin un Port qu'il nomma de Las Pinas, à cause des Pommes de Pin qu'ils y trouvèrent aux environs. Il fit mettre pied à terre à ses Troupes; mais à leur aproche les Indiens avoient pris la fuite; ensorte que Pizarre & les siens après avoir inutilement fait beaucoup de chemin, remontèrent dans leur Vaisseau, accablés de fatigue, & sans avoir pris de nouriture durant trois jours.

Difficultés qu'il rencontre dans ce voyage.

Suite de la misère où se trouve Pizarre, avec son monde, sur la route.

Ils essuyèrent la plus affreuse misère dans un autre Port, où ils abordèrent. Forcés de brouter des bourgeons de Palmier pour toute nourriture, grand nombre des leur y périrent. Leur infortune fit donner à ce Port le nom de la Hambre, le Port de la Faim. Heureusement que leur Vaisseau, qu'ils avoient envoyé aux Iles des Perles pour y chercher des vivres, revint assez promptement. Ils allèrent ensuite plus loin, & trouvèrent des terres trop humides pour être habitées. S'étant avancés encore davantage, ils débarquèrent, & suivirent un chemin qu'ils trouvèrent. Après avoir rencontré un Village sans habitans, mais où il y avoit des membres d'hommes épars de tous cotés, ce qui fit présumer que ce Peuple étoit antropophage, il retournèrent vers la Mer, & se rendirent en un endroit qu'ils nommèrent Puéblo Quémado, c'est-à-dire, Peuple brulé. Les habitans de ces Païs prirent les armes, & se batti-

battirent avec tant d'acharnement, qu'ils forcèrent Pizarre de se retirer au Païs de Chincama. Son Associé, d'Almagro, vint l'y rejoindre sur un Vaisseau avec soixante & dix Espagnols, après avoir éprouvé en différens endroits, où ils avoient abordé, que les Indiens étoient déterminés à défendre leur Païs. Pizarre & d'Almagro, avec les deux Vaisseaux qu'ils avoient, continuèrent de côtoyer, & trouvèrent beaucoup de Rivières, à l'embouchure desquelles étoient nombre de Crocodiles toujours prêts à dévorer les hommes. Déja les vivres manquoient aux Espagnols, toujours harcelés par les Indiens, qui les accusoient de paresse, & leur disoient d'aller cultiver leurs terres plutôt que de venir ravager celles d'autrui.

Indiens qui avoient le visage parsemé de clous d'Or, enchassés dans des trous qu'ils se faisoient exprès.

Les Espagnols s'étant avancés jusqu'au Catamez, qui est au delà des Mangles, furent surpris de voir que les Indiens qui défendoient leur terrein, avoient le visage parsemé de clous d'Or, enchassés dans des trous qu'ils se faisoient exprès pour y mettre ces ornemens. Pizarre demeura quelque tems dans la petite Ile del Gallo, ou du Coq, jusqu'à ce que Almagro, qui étoit allé chercher des vivres, fût de retour de Panama.

Pizarre se voit réduit à continuer son voyage avec douze hommes, & sans vivres.

Ce n'étoit plus Pédrarias qui commandoit dans cet endroit; Pédro de Los Rios l'étoit venu relever. Ce nouveau Gouverneur s'opposa à la nouvelle Levée qu'Almagro voulut faire, & permit à ceux qui étoient avec Pizarre, & qui ne feroient pas contens de leur sort, de revenir. La plupart profitèrent de cette permission, ensorte que Pizarre se vit réduit à n'avoir que dou-

ze-

ze hommes pour continuer son entreprise & ses découvertes. Avec sa petite Escorte il passa dans une Ile, qu'il nomma la Gorgone, où lui & les siens furent tellement pressés de la faim, qu'ils ne vêcurent pendant plusieurs mois que de Couleuvres & de Reptiles. Ils étoient sans Tente ni Hutte, dans un Païs où la pluie étoit continuelle. Almagro envoya cependant un Vaisseau avec des vivres à Pizarre; mais il ne vint pas un seul Soldat. Pizarre monta sur ce Vaisseau avec les douze hommes qui lui étoient demeurés, & arriva, après beaucoup de peine, au Canton de Mostupe, qui est entre St. Michel & Truxillo; &, ayant un peu avancé dans la Rivière de Puéchos ou de la Chira, il prit quelques Brebis du Païs & quelques Indiens, qu'il emmena pour les instruire & pour en faire ses interprêtes.

Son monde étant reduit à 8 ou 9 hommes, il retourne à Panama, & delà en Espagne.

Pizarre se remit en mer, & vint aborder au Port de Tumbez, où il remarqua que le Roi de ce Païs étoit magnifiquement logé, & que les habitans étoient plus riches que les Indiens qu'il avoit vus jusqu'alors. Il n'étoit pas possible à Pizarre de continuer ses découvertes. Des douze hommes qui lui étoient restés trois ou quatre avoient péri de la main des Indiens; le reste souffroit & murmuroit; ce qui lui fit prendre le parti de retourner à Panama, d'où il fit voile pour l'Espagne.

Pizarre obtient de la Cour le Gouvernement du Païs qu'il avoit dé-

Il rendit compte de ses expéditions à la Cour, qui lui donna le Gouvernement du Païs qu'il avoit découvert, & qu'il s'agissoit de conquérir. Outre la qualité de Gouverneur Général, Pizarre s'étoit fait donner celle d'Adélantade du Pérou. Il emmena

couvert, & la qualité d'Adélantade du Pérou.

mena avec lui quatre de ses frères, Almagro son ancien associé, & autant d'hommes qu'il en avoit pu trouver.

1531. Son retour en Amérique. Grande quantité d'Or qu'il trouve à Coaque.

Pizarre mit à la voile en 1531. Son intention avoit été de débarquer à Tumbez, où il avoit de grandes richesses; mais il fut obligé de prendre terre cent lieues plus près qu'il ne se l'étoit proposé, & de continuer sa route par terre le long de la côte. Après bien des fatigues, il arriva à Coaque, lieu situé presque sous l'Equateur, au bord de la Mer. Pizarre y trouva une si grande quantité d'Or, qu'il en fut étonné lui-même. Les Emeraudes fines y étoient communes. Ces richesses furent chargées dans deux Navires, dont l'un fut destiné pour Panama, & l'autre pour Nicaragua. Pizarre passa ensuite dans l'Ile de Puna, où il remporta une victoire sur les Indiens. Il eut les mêmes avantages sur les Indiens de Tumbez, où le principal Seigneur, étourdi de tant de succès, acheta la paix à force de prodiguer l'Or & l'Argent.

Députations qu'il reçoit de deux frères, l'un Souverain de Cuzco, l'autre Roi de Quito, qui étoient en guerre, & riches présens qu'il reçoit.

Les Espagnols jugèrent à propos de faire un Etablissement sur le bord de la Rivière de Chira, afin d'assurer un Port aux Vaisseaux qui viendroient de Panama. Ce fut là qu'ils reçurent deux Députations différentes de la part des deux frères Incas, l'un Souverain de Cuzco, l'autre Roi de Quito. Ils étoient en guerre pour la Succession de leur père, & ce fut cette division qui les fit tomber eux & leurs Etats sous la puissance des Espagnols. Pizarre avoit fait bâtir au Port de Payta la Ville de St. Michel : ce fut delà qu'il partit pour aller saluer Atahuallpa, Roi de Quito, qui étoit alors à Cassamalca. Les Espagnols pas-

paſſoient une Montagne près de la Contrée de Motupe, lorſqu'ils rencontrérent un Envoyé d'Atahuallpa, qui préſenta au Gouverneur des brodequins très-riches & des braſſelets d'Or, & qui l'avertit de s'en parer lorſqu'il ſe préſenteroit devant l'Inca, afin qu'il pût le reconnoître. L'Envoyé, après avoir fait ſon compliment, préſenta à Pizarre des Vivres, des Grains, des Etofes précieuſes, des Oiſeaux & autres Animaux du Païs, des Vaſes, des Coupes, des Plats, & des Baſſins d'Or & d'Argent, quantité de Turquoiſes & d'Emeraudes.

Accueil favorable que les Indiens font aux Eſpagnols. Ces bonnes gens ofrent à leurs Chevaux de l'Or & de l'Argent à manger.

Les Eſpagnols jugèrent par ces préſens, que le Prince qui les leur envoyoit devoit avoir des tréſors immenſes. Après le départ de cet Ambaſſadeur ils ne ſavoient trop qu'augurer de l'avenir; cependant ils réſolurent de continuer leur marche vers Caſſamalca, où l'on comptoit de trouver le Roi. Ils ne purent qu'applaudir à l'accueil des Indiens. Ceux-ci ne ceſſoient d'aporter des viandes & des boiſſons de toute eſpèce. Ces bonnes gens, ayant remarqué que les Chevaux des Eſpagnols rongeoient leur frein, ſe mirent en tête qu'ils vivoient de métaux. Ils couroient leur chercher de l'Or & de l'Argent en abondance, & les leur préſentoient du meilleur cœur du monde, & les Eſpagnols s'accommodoient fort de la ſimplicité des Indiens.

Les Envoyés de Pizarre trouvent le Roi Indien ſur un ſiège d'Or, & ſont é-

Pizarre, pour répondre à l'Ambaſſade du Roi, lui envoya ſon frère Fernand, & Fernand de Soto. A leur arrivée, ils furent éblouis de toutes les richeſſes qui leur frapèrent la vue. Ils trouvèrent l'Inca ſur un ſiège d'Or, qui leur fit un compliment en les embraſſant. On préſenta aux Envoyés

des

des fièges d'Or. Deux Princeffes d'une extrême beauté préfentèrent des liqueurs, en attendant le repas qu'on alloit fervir. Fernand fit les frais d'un compliment qui étoit affez hors d'œuvre, en ce qu'il parloit du concours des deux Puiffances, le Pape & l'Empereur, qui travailloient à tirer ces Peuples de l'efclavage du Démon, comme fi cette matière ne demandoit pas quelque inftruction préliminaire pour être entendue des Indiens. Le Prince ne laiffa pas de répondre à ce difcours, quoiqu'il n'y eût rien compris. Enfin les Ambaffadeurs Efpagnols s'en retournèrent avec leur fortune faite des préfens qu'ils avoient reçus du Monarque.

blouis des richeffes qu'ils voient.

L'Inca, ou Roi Indien, vient voir Pizarre, & comble les Efpagnols de civilités.

Dès le lendemain ce Prince vint voir Pizarre. Il étoit efcorté par huit mille hommes de Troupes, & apercevant l'Infanterie Efpagnole, qui n'étoit que de cent hommes, il dit à fes Officiers. „ Ces „ gens-ci font les Meffagers des Dieux, „ gardons-nous bien de les offenfer; au „ contraire gagnons-les à force de civili- „ tés ". Le Prince & les Indiens de fa fuite s'étoient fait une Religion de refpecter les Efpagnols, dans l'idée qu'ils étoient les Fils du Soleil, qu'eux-mêmes ils adoroient. Les Efpagnols fe prévalurent de cette illufion, pour faire réuffir leur perfidie & affouvir leur cupidité.

Les Efpagnols maffacrent impitoyablement les Indiens, & font prifonnier leur Roi Atahuallpa.

Frère Vincent de Valverde fut le fcélérat ou l'inftrument dont Pizarre fe fervit pour détruire les Indiens de ce Canton. Il prononça devant le Prince non un Compliment, mais un fermon, où il ne le menaçoit pas moins que de ravager fon Païs, & de mettre tout à feu & à fang. Ce difcours étoit accom-

accompagné de geſtes ſoldateſques, qui ſembloient donner le ſignal aux Eſpagnols. Ceux-ci tombèrent ſur les Indiens, & les hachèrent d'autant plus aiſément, que pas un ne ſe mit en défenſe. Ces miſérables victimes adoroient encore en expirant les bras ſacrilèges qui enfonçoient le poignard dans leur ſein. Après cette facile & honteuſe victoire, on compta plus de ſix mille Indiens morts ſur la place. Leur Roi Atahuallpa étoit fait priſonnier.

Richeſſes immenſes qu'ils trouvent dans le Camp d'Atahuallpa; & rançon qu'il leur offre.

Le lendemain les Eſpagnols allèrent piller le Camp de ce Prince, où ils trouvèrent une quantité ſurprenante de Vaiſſeaux d'or & d'argent, de fort riches Tentes, des Etofes, des Habits & des Meubles précieux. La ſeule Vaiſſelle d'or du Roi valoit ſoixante mille piſtolles. L'infortuné Roi Atahuallpa, voyant bien que c'étoit la ſoif de l'or qui lui attiroit ces perſécutions, offrit à Pizarre, pour ſa rançon, de lui remplir d'or, juſqu'à la hauteur de huit pieds, la Salle où ils étoient, qui avoit plus de ſoixante pieds de longueur, & environ cinquante de largeur. Il promit encore d'y ajouter autant d'argent qu'on en pouroit emporter, & ſa propoſition fut acceptée. On ne rencontroit dans les Campagnes que des Indiens courbés ſous le poids de l'or, qu'ils aportoient de toutes parts.

Rançon encore plus conſidérable offerte par Huaſcar, frère d'Atahuallpa. Mort d'Huaſcar.

Fernand de Soto & Pédro de Barco furent envoyés par Pizarre à Cuzco pour hâter le tranſport de la rançon. Ils rencontrèrent en route un Corps de troupes du Roi Atahuallpa qui conduiſoient priſonnier ſon frère Huaſcar. Ce Prince infortuné pria les Eſpagnols de lui faire rendre juſtice, &

qu'en

qu'en ce cas il feroit plus que fon frère, & qu'il rempliroit de vafes d'or la Salle jusqu'au toit, ce qui étoit le triple de ce que devoit payer Atahuallpa. Il le pouvoit, les tréfors de son père étant paffés dans fes mains, mais ils étoient cachés. Les deux Efpagnols n'oférent fe faifir de lui, n'ayant point eu d'ordre à ce fujet de Pizarre. Mais Atahuallpa, ayant eu avis que fon frère Huafcar recherchoit l'amitié des Efpagnols, donna ordre de le faire périr, ce qui fut éxecuté.

1532. Sommes confidérables envoyées en Efpagne. Récompenfe donnée aux Troupes de Pizarre.

Les découvertes & les conquêtes que l'on venoit de faire étoient trop intéreffantes pour ne pas fe hâter d'en porter la nouvelle à la Cour d'Efpagne. Don Fernand fut chargé de cette commiffion, & partit en Mars 1532. Il embarqua pour l'Efpagne cent mil-mille Péfos d'or & cent mille autres en argent, à compte fur la Rançon du Roi Atahuallpa. Chaque Cavalier eut pour fa part douze mille Péfos en or, fans compter l'argent, c'eft-à-dire deux cent quarante marcs d'Or, & l'Infanterie à proportion. Soixante d'entr'eux retournérent en Efpagne pour y jouir de leur fortune.

Pizarre, après avoir fait mourir le Roi Atahuallpa, marche à Cuzco, où il devoit trouver de nouveaux tréfors.

Fernand de Soto & Pédro de Barco étoient revenus de Cuzco. Le récit qu'ils firent de l'incroyable quantité d'or, qu'ils avoient vue dans les Temples & dans les Palais, étonna & augmenta l'impatience de Pizarre d'aller fe faifir de toutes ces richeffes, mais on jugea qu'avant toutes chofes, il falloit fe délivrer de toute inquiétude de la part du Roi, fans attendre que fa rançon fût payée dans fon entier. On chercha un prétexte, & on le fit étrangler.

Pizarre

Pizarre se rendit maître de Cuzco. Quelques Généraux Indiens voulurent faire quelque résistance, à la tête de leurs troupes; & l'un d'entre eux, nommé Quizquiz, remporta quelque avantage dans une action contre Pizarre. Celui-ci perdit dix-sept Officiers Espagnols, dont la plupart furent blessés & faits prisonniers par les Indiens. Ceux-ci reconnurent parmi les prisonniers Cuellar, qui avoit agi en qualité de Gréfier dans le procès qui avoit été fait à leur Souverain. Ils l'étranglèrent au même poteau, & avec les mêmes formalités. On en étoit déja venu à des propositions de paix avec les Indiens, lorsque Almagro & Alvarado, qui n'en savoient rien encore, tombèrent sur l'Armée du Général Quizquiz. Il y eut trois combats consécutifs, où les Indiens furent battus.

Il se rend maître de Cuzco. Ses expeditions.

Ce fut après ces expéditions que Pizarre alla fonder au bord de la Mer, en 1534, une Ville qu'il nomma Los Reyes. La Cour d'Espagne honora ce Gouverneur de la Dignité de Marquis, & donna la qualité d'Adélantade du Pérou à Diégo de Almagro. On donna le nom de Nouvelle Castille à l'étendue de Païs que Pizarre avoit découvert & conquis, jusqu'à deux cens cinquante lieues de longueur; & le Païs d'au-delà, en tirant vers le midi, dont le Gouvernement fut donné à Diégo de Almagro, fut nommé la Nouvelle Tolède.

1534. Pizarre fonde la Ville de Los Reyes, & est honoré de la qualité de Marquis.

L'Adélantade Diégo de Almagro fit en 1535 la découverte & la conquête du Chili. Il prit le chemin des Montagnes, où les Neiges jointes au froid, qui étoit violent alors, lui firent périr cent cinquante Espa-

1535. Conquête du Chili faite par l'Adélantade Diégo de Almagro.

gnols & plus de dix mille Indiens, dont il s'étoit servi pour cette expédition. Toutes les Provinces du Chili, à l'exception d'un petit nombre, que l'on réduisit par la force, se soumirent de bonne grace.

Soulevement inutile des Indiens.

Cependant l'Inca Manco entreprit de remonter sur le trône de ses Ayeux. Il suscita un soulevement général des Indiens, depuis Los Reyes jusqu'aux Chicas, ce qui fait un espace de plus de trois cens lieues. Les Indiens se virent en peu de jours deux Armées nombreuses, dont l'une marcha vers Los Reyes pour y accabler le Marquis Pizarre, & l'autre alla fondre sur Cuzco, qu'elle prit. Les Espagnols vinrent cependant à bout d'y rentrer. Ils n'étoient qu'au nombre de soixante & dix, & s'y maintinrent contre deux cens mille Péruviens. Ils firent de si vives sortles que l'Inca Manco abandonna son entreprise & se retira dans les montagnes. Les Espagnols, qui étoient dispersés dans d'autre Cantons, avoient aussi été attaqués. Ils achetèrent la victoire par la perte de plusieurs des leurs qui moururent les armes à la main.

1538. L'Adélantade Almagro est décapité. Expédition malheureuse.

La division se mit ensuite entre les Chefs des Espagnols. L'Adélantade Almagro, prétendant que la Ville de Cuzco devoit entrer dans son partage, s'en empara. Il se livra une sanglante bataille, où Almagro fut fait prisonnier. Son procès fut fait, & il eut la tête tranchée. Ces troubles finis, on continua la conquête du Chili, & celle du Païs de Guanacu. François de Chaves travailla à réduire les Conchucos. Pédro de Vargara alla aux Pacamores. Jean Pérez de Vargara aux Chachapoyas; Alonse de Mercadillo à Mullubamba, & Pierre de Can-

Candie vers le Haut Callao. Gonçale fut ensuite envoyé à la conquête de la Canelle: cette expédition ne fut pas heureuse. La faim, la misère, la fatigue firent périr plus de quatre mille Indiens qui avoient suivi Gonçale, &, de près de quatre cens Espagnols qui l'avoient suivi, à peine en revint-il cent vingt.

Pizarre est assassiné par l'Adelantade. Vaca de Castro lui succède.

Ce fut à peu près dans le même tems que le Gouverneur Pizarre fut assassiné par une troupe de Conjurés, à la tête desquels étoit Diègue d'Almagro, fils de celui qui avoit été décapité. Almagro ne porta pas loin l'impunité de son crime. Vaca de Castro, que la Cour d'Espagne avoit nommé pour succéder au Gouvernement du Pérou, après la mort de Pizarre, se vit contraint de prendre les armes contre Almagro. Après avoir taillé les siens en pièces, il lui fit trancher la tête en la même place où son père avoit été exécuté.

Les Mines de Cuzco creusées. Découverte de celles du Potosi.

Après avoir apaisé les troubles, le nouveau Gouverneur du Pérou, Vaca de Castro, s'appliqua de plus en plus à étendre les découvertes dans le Païs. On creusa les riches Mines de Cuzco, & peu de tems après on découvrit celles du Potosi. Telles furent les découvertes & les conquêtes du Pérou, qui ont répandu en Espagne plus d'or & plus d'argent peut-être qu'il n'y en avoit dans toute l'Europe.

1500. Découverte du Brésil, faite par les Portugais.

Pierre Alvarez Cabral, Portugais de Nation, découvrit le Brésil par un pur effet du hazard, après s'être écarté de la route qu'il devoit prendre pour se rendre à la Côte de Malabar. Il donna le nom de Sainte Croix au Port où il mit pied à terre. Il aperçut un Païs fertile, arrosé de belles

Rivières. Les habitans lui parurent bons, simples & faciles à aprivoiser. Cabral prit possession de cette Terre, y laissa deux Criminels, dont la peine de mort avoit été commuée en celle de la déportation ; après quoi il dépêcha un Vaisseau à Lisbonne pour annoncer sa découverte, & se rembarqua lui même pour sa destination.

1549. On y établit un Gouverneur.

Cette nouvelle fut agréable aux Portugais. On fit des concessions à ceux qui se présentoient pour faire des Etablissemens au Brésil. Cet Etablissement n'étoit encore lucratif que pour les Sujets qui s'y étoient établis, lorsqu'en 1549, Jean III entreprit de mettre les choses sur un meilleur pied. Il y établit un Gouverneur, qui veilla utilement aux intérêts de la Cour de Portugal.

1624-1641. Les François tentent inutilement de s'établir au Brésil. Les Hollandois y font des conquêtes.

Les François tentèrent à deux reprises de s'établir au Brésil : mais leurs Etablissemens s'écroulèrent. Les Hollandois jugèrent à propos en 1624 de disputer le Brésil aux Portugais. Ils gagnoient du terrain, mais peu à peu & avec lenteur, lorsqu'en 1636, ils firent un dernier effort pour conquerir le reste du Brésil. Pour hâter cette conquête, le Comte Maurice de Nassau s'y rendit en 1637. Déja il s'étoit emparé de la plus grande partie du Brésil, & les evènemens passés sembloient répondre d'un heureux avenir pour les Hollandois, lorsqu'en 1641 ils firent une trève avec les Portugais : sur la foi de cette trève Maurice de Nassau quitta le Brésil. La plupart des Soldats Hollandois furent renvoyés en Europe.

1645. Les Hollandois

Il n'en fallut pas davantage pour réveiller l'ardeur des Portugais. Ayant mis les Brésiliens

ſiliens dans leurs intérêts, ils entreprirent en 1645 de chaſſer ce qui reſtoit de Hollandois. Cette Guerre dura dix ans, & finit par l'expulſion totale des Hollandois hors du Bréſil. C'eſt ainſi que les Portugais ſont devenus ſeuls maîtres d'un Païs, qui produit de l'Or, du Tabac, & des Diamans. Ils ſont ſi jaloux de leur commerce du Bréſil que, dans les Cartes marines qu'ils ont faites, ils ont multiplié les écueils aux aproches du Bréſil, pour dégouter les Navigateurs étrangers d'y aborder.

Chaſſés du Bréſil par les Portugais, qui en ſont ſeuls les maîtres, & en tirent de grandes richeſſes.

La Cayenne, qui eſt ſéparée du Bréſil par la Rivière des Amazones, apartient aux François. Ils s'y établirent en 1635. Ils ont pour voiſins les Portugais; & c'eſt le Cap-d'Orange qui les ſépare les uns des autres.

1635. Les François s'établiſſent à la Cayenne.

Vers le Nord oueſt, les François s'étoient établis auprès de la Rivière de Surinam en 1640. Ce terrain ſucceſſivement abandonné par les François & par les Anglois, a été occupé par les Hollandois, qui le poſſèdent encore aujourdhui.

Surinam, abandonné par les François & par les Anglois, eſt occupé par les Hollandois.

Aux environs & au Couchant de Surinam eſt la Berbice, où les Hollandois ont auſſi des habitans. C'eſt à eux qu'apartiennent trois Iles, qui ſont du nombre de celles qui ſont ſous le Vent. La principale eſt Curaçao, les deux autres ſont Bonnaire & Aruba. Curaçao leur apartient depuis 1634.

La Berbice, Curaçao, Bonnaire & Aruba apartiennent aux Hollandois.

Le Nord de l'Amérique étoit encore inconnu. Gaſpard Corte Réal obtint l'agrément du Roi de Portugal pour en faire la découverte. En 1501 il aborda à l'Ile de Terre Neuve, & paſſant au-delà de l'em-

1501. L'Amérique ſeptentrionale découverte par Corte-Réal, Portugais.

 bou-

bouchure de la grande Rivière du Canada, il vit un Païs qui fait la partie septentrionale de la Terre de Laborador, qui fut nommée de son nom Terre de Corte-Réal. Ce Païs est habité par des Sauvages que l'on nomme les Esquimaux.

1504-1534. Découvertes des François.

Dès l'an 1504 les Brétons & les Normands avoient découvert le grand Banc des Moluques & les Iles de Terre-Neuve, & ce fut vers l'an 1523 que Verazzano, par les ordres de la Cour de France, reconnut le Cap Breton. Après lui Cartier découvrit en 1534 le Golphe de St. Laurent & les Iles des environs. L'année suivante il entra dans le Golphe, remonta le Fleuve de St. Laurent, & découvrit les Terres des environs. Cartier revint en France, après avoir vu périr la plus grande partie de son Equipage par le scorbut.

1562-1567. La Floride Françoise.

Le Voyage de Ribaud à la Floride ne fut guère plus heureux. Après avoir reconnu une Rivière, qu'il nomma la Rivière de Mai, il y bâtit un Fort, qu'il nomma Charles-fort, du nom du Roi Charles IX; mais après son départ, presque toute la Colonie périt par la famine. Vers l'an 1564 la Cour de France entreprit de rétablir la Colonie de la Floride sous les ordres de Laudonière. A peine fut-il arrivé à l'Ile de Mai, que ses Troupes furent piller les Iles des Vierges & autres Iles appartenantes aux Espagnols. Ces hostilités ne demeurèrent point impunies. L'année suivante les Espagnols abordèrent à l'Ile de Mai avec plusieurs Vaisseaux, attaquèrent, battirent, chassèrent les François, & s'établirent à la Floride. Un François zèlé pour sa Patrie, nommé le Chevalier Dominique de Gourgues, Gen-

Gentilhomme Gascon, arma de son chef, sans aucuns pouvoirs de la Cour & à ses frais, 3 Vaisseaux, partit de Bourdeaux avec un nombre suffisant de Soldats & de Matelots, & se rendit à la Floride où il tailla en pièces les Espagnols. Il fit pendre tous les prisonniers, & fit voile ensuite pour la France.

1598. Le Marquis de la Roche établit à l'Ile de Sable une Colonie, que la misère oblige de retourner en France.

A l'Ile de Sable vint s'établir, avec une Colonie, le Marquis de la Roche, qui en avoit obtenu la Commission de Henri IV. C'étoit sans doute sa mauvaise étoile qui l'avoit conduit dans cette Ile, où il n'y avoit ni vivres, ni bois, ni pierres propres à bâtir, ensorte qu'ils furent obligés de se creuser sous terre des logemens, & d'imiter les Renards. Ils ne vécurent que de poissons, & des peaux de Loups marins faisoient tous leurs vétemens. La Colonie vécut sept ans de la sorte, & s'en retourna dans un Vaisseau qui fut envoyé de France pour en savoir des nouvelles.

1599. Chauvin de Normandie fait sur le Fleuve St. Laurent à Tadoussac, un Etablissement; mais tout son monde y périt bientôt de misère.

Un autre fou (car on peut nommer ainsi ceux qui n'aportent pas plus de précaution dans leurs entreprises), Chauvin de Normandie, obtint aussi de Henri IV la permission de former un Etablissement sur le Fleuve St. Laurent. Arrivé à Tadoussac, qui étoit de tout le Païs l'endroit le plus ingrat & le plus desavantageux, il le choisit pour sa Colonie. Il fit à la hâte construire de planches une espèce de Remise où il laissa seize hommes avec quelques vivres, & partit pour la France. Les seize François n'avoient plus de vivres au bout d'un mois, & se trouvèrent réduits à vivre de l'aumône des Sauvages. Chauvin revint au bout de deux ans, qu'il comptoit trouver

fa fortune faite; mais on lui annonça, à fon arrivée, que les François, qu'il avoit amenés, étoient péris de misère.

1603. Champlain fe rend auffi à Tadouffac, & pénètre jufqu'au Saut de St. Louis.

Champlain entreprit auffi le même voyage en 1603; mais arrivé à Tadouffac, il ne s'y borna pas, & alla jufqu'au Saut de St. Louis.

Etabliffement formé dans l'Acadie par de Mons.

Le nommé de Mons obtint auffi une Commiffion du Roi de France, & forma un Etabliffement dans l'Acadie. Dans la fuite fa Commiffion fut révoquée. Ce fut à peuprès dans le même tems que la Côte, au Midi, jufqu'au Cap Henri, fut découverte par les François.

Découverte du Païs qui eft entre le grand Fleuve St. Laurent jufqu'à l'Océan.

On pouffa auffi les découvertes le long de la Côte jufqu'à Campfeaux. Les Rivières où l'on entra, & les chemins que l'on fit par terre, firent découvrir le Païs qui eft entre le Grand Fleuve St. Laurent jufqu'à l'Océan, & où font aujourdhui la Penfilvanie, la Nouvelle Jarfey, la Nouvelle Yorck, la Nouvelle Angleterre, l'Acadie, & la Gafpéfie.

La Sauffaye s'établit à l'entrée de la Rivière de Pentagonet. Les Anglois viennent, & brulent Ste. Croix & Port Royal.

L'Idée de faire fortune mettoit en mouvement tous les François. Le nommé La Sauffaye avoit auffi formé un petit Etabliffement à l'entrée de la Rivière de Pentagonet; mais bientôt les Anglois de la Virginie tombèrent fur eux & s'emparèrent de leurs terres, ils ruinèrent la Côte de l'Acadie, abattirent les Croix que les François y avoient bâties, y mirent les Armes de leur Roi Jaques I, & brulèrent Ste. Croix & Port Royal.

1608-1628. De Mons, dans un fecond voyage, décou-

Ce fut de Mons, qui dans le fecond voyage qu'il fit dans l'Amérique Septentrionale en 1608, découvrit le Païs que nous connoiffons aujourdhui fous le nom de

Canada,

Canada. Cet Etabliſſement fut protégé par le Cardinal de Richelieu en 1628, & ce ſont ſes ſoins qui l'ont fait parvenir au point floriſſant où il eſt encore aujourdhui.

Les François ne fixoient pas cependant toute leur attention ſur l'Amérique Septentrionale. En 1625 ils avoient abordé à l'Ile de St. Chriſtophle pour en faire la conquête; &, ce qui eſt ſingulier, les Anglois y arrivèrent le même jour & dans le même deſſein. Ils s'y établirent de concert. Cette Ile eſt demeurée aux Anglois par la Paix d'Utrecht.

Les Anglois peuplèrent auſſi en 1628 l'Ile de Niéves, & formèrent des Etabliſſemens dans celles de Montſerrat, d'Antigoa & de la Barbade.

Les Hollandois jettèrent les yeux ſur St. Euſtache & ſur l'Ile de Saba, où ils s'établirent en 1632. En 1635 les François peuplèrent la Guadeloupe, & peu de tems après la Martinique, & ajoutèrent à leurs Iles celles de St. Barthélemi, de St. Martin & de Ste. Croix, ainſi que la Grénade & Marigalante. Pluſieurs de ces Iles furent alienées; mais dans la ſuite le Roi de France les retira des mains de ceux qui en avoient traité.

La France doit à Mr. de la Salle la découverte de la Louiſianne, à Mr. d'Iberville ſon Etabliſſement, & ſes progrès à Mr. Croſat.

La Navigation s'eſt beaucoup perfectionnée par la découverte du Détroit de Magellan, du nom de Magellan, Portugais de Nation, qui étoit au ſervice de l'Eſpagne. Vers l'an 1520 il ſe fraya un paſſage à la Mer

vre le Canada. Richelieu protège cet Etabliſſement.

1625. Les François & les Anglois s'établiſſent en même tems & de concert à St. Chriſtophle, que poſſèdent aujourdhui les Anglois.

1628. Etabliſſemens des Anglois dans les Iles de Niéves, de Montſerrat, d'Antigoa, de la Barbade.

1632. Les Hollandois s'établiſſent à St. Euſtache & dans l'Ile de Saba.

1635. La Guadeloupe, la Martinique, St. Barthéle-

Mer du Sud par l'Occident; mais depuis la découverte de Magellan on fit route par delà le Détroit qui porte son nom. Depuis ces découvertes hazardeuses pour ceux qui les ont faites, les Navigateurs se sont fait un jeu d'aller à la Mer du Sud. Toutes ces Navigations ont non seulement augmenté les connoissances des Navigateurs; mais elles ont encore valu des retours très riches à ceux qui les ont entreprises.

Cependant les Anglois cherchoient à s'étendre du côté de l'Amérique. Ils y firent la découverte & la conquête des Terres qu'ils nommèrent la Virginie, pour faire allusion à la Reine Elizabeth qu'ils suposoient Vierge, parce qu'elle n'étoit pas mariée. La Virginie fut ensuite nommée la Nouvelle Angleterre.

Près de ces Côtes s'étoient aussi établis les Hollandois & les Suédois: mais les Anglois les en dépostèrent les uns & les autres. Ce que la Hollande y possédoit s'appelle aujourdhui la Nouvelle Yorck, & le terrain qu'occupoient les Suédois, porte le nom de la Nouvelle Jarsey.

Le Maryland, la Pensilvanie, la Caroline, & la Nouvelle Ecosse, qui étoit autrefois l'Acadie des François, sont aujourdhui des Colonies Angloises. Ce fut sous le règne de Cromwel que les Anglois conquirent la Jamaïque sur les Espagnols.

La Baye de Hudson, qui a été longtems un sujet de discussion entre les François & les Anglois, apartient aujourdhui à ces derniers, en conséquence du traité de Paix d'Utrecht.

Nous ne dirons que peu de chose de l'Islande, qui est le fruit des découvertes des Danois.

mi, Ste. Croix, Marigalante peupleés par les François.

1682. La Louïsianne découverte par Mr. de la Salle.

1520. Découverte du Détroit de Magellan. Facilité d'aller aujourdhui à la Mer du Sud.

1584. La Virginie, ou la Nouvelle Angleterre, conquise par les Anglois.

La Nouvelle Yorck & la Nouvelle Jarsey enlevées aux Hollandois & aux Suédois.

Diverses Colonies des Anglois, le Maryland, la Pensilvanie, la Ca-

roline, la Nouvelle Ecosse, la Jamaïque, la Baye de Hudson.

Danois. Ingulfe, Baron de Norvège, a été, dit-on, le prémier qui se retira en Islande avec son beau frère Hiorleif, pour avoir tué deux Seigneurs de leur Païs. Ingulfe & Hiorleif avoient découvert ce Païs dès l'an 870, mais ils ne s'y établirent qu'en 874. Selon eux les Anglois & les Irlandois y étoient déja venus, & ce qui fonda leur opinion furent des Cloches, des Croix & d'autres ouvrages qu'ils aperçurent, & qui étoient faits à la manière d'Irlande & d'Angleterre.

870. L'Islande découverte par les Danois.

982. Le Grœnlande découvert par les Norvégiens.

Le Grœnlande doit être consideré comme faisant partie de l'Amérique, étant situé au-delà du prémier Méridien, depuis le 325 degré jusqu'au 340 de Longitude. Il est joint au Continent de l'Amérique au-dessus du 78 degré, où il forme la Baffins-bay des Anglois. Ce Païs fut découvert & habité en 982 par les Colonies des Norvégiens qui n'abandonnèrent, dit-on, ce Païs qu'en 1416, ensorte que depuis ce tems-là il a été comme enseveli dans l'oubli jusqu'au dernier siècle, que les Danois attirés par le profit qu'ils retirent de la pêche de la Baleine, y font des voyages.

Nourriture & Mœurs des Grœnlandois.

Les Grœnlandois ne savent ce que c'est que de manger du pain, des légumes ou des fruits. Ils vivent de chair de Baleine, de poissons, de Veaux marins & de Rennes. Il n'y a point de loix chez les Grœnlandois, & ils n'en ont pas besoin. Ils sont humbles, doux & bienfaisans. Ils ont des mœurs sans avoir entendu parler de Morale. Les Grœnlandois ne sont pas ennemis du plaisir, ils se divertissent à leur façon. Le jeu qui est le plus selon leur gout, c'est de déclamer dans certains lieux publics des

Vers

Vers fatiriques les uns contre les autres.

Leur Religion.

Les Grœnlandois ont une Religion qui eſt faite de main d'hommes. Quoiqu'elle foit farcie de fables, ils ne s'en doutent pas, & ils la confervent. Ce n'eſt point aſſez d'un Ciel pour eux; ils en ont deux. L'un eſt pour le commun des Hommes, l'autre eſt pour ceux qui méritent le plus, ſelon leur opinion; & ce ſont les Femmes qui meurent en couche, ou les hommes qui ſe noient à la pêche. Dans le ſecond Ciel ils doivent trouver des Veaux marins, des Rennes, & autres choſes de cette nature capables de raſſaſier leur appétit ou leur gourmandiſe.

L'Ile de St. Thomas poſſedée par le Roi de Danemarc.

Tel eſt le Grœnlande qui apartient au Roi de Danemarc. Ce Souverain poſſède encore en Amérique l'Ile de St. Thomas entre les Antilles, à l'Orient de Porto-Ricco. Les Hollandois ont du Souverain la permiſſion d'y commercer.

FIN de la II. Partie du Tome V.

